

R・TYPE Δ

公式ガイドブック

for PlayStation

アール・タイプ デルタ



ATTACK THE
BYDO EMPIRE!



過去シリーズからの歴史を一挙公開

の系譜と

マップ付き機種別攻略



の魅力を徹底分析

RyaII delta "Delta" Standard Force
Blue Canopy



再

R13 "Cerberos" Anchor Force
Black Canopy



臨

Rx "Albatross" Tentacle Force
Purple Canopy



あーるたいふ△

ミウしきがいどぶっくでるた



あーる

かこしりーずからのれきしをいっきょこうかい

ふおおー
ぷれい
すてーしょん

のたいふと

でるた

まっぶつきしゅべつこうりやく

のまはきつていばんせき

R・TYPE Δ

アール・タイプ デルタ



人類の希望 Round-Canopy

ただ波のように
漂うように流れついた星。
ソレ是一个の生命体の如く
鼓動を刻み始める。
存在する筈のない自らの存在を
主張するかの如く……
確かな真実が此処に有り、
誰も抗うことのできぬ
絶えざる奏べが此処にある。
ココは輝ける地球——

REAL R-TV

悪しきモノ

BYDO



バイド——それは26世紀の人類が生み出した惑星級の星系内生態系破壊用兵器のなれの果てである。月とほぼ同じ大きさのフレームの中に満たされ、すべてを侵蝕し、取り込み、進化して自分以外の生命体すべてを喰い尽くすまで活動続ける絶対生物。それは、生体物理学、遺伝子工学、魔道力学までも応用した人工の生ける悪魔だった。これを空間跳躍させ、敵の母星の存在する星域に送り込み全滅させる計画であったのだが……。しかし、ほんの些細なミスにより“それ”は太陽系で発動。150時間荒れ狂った後、次元消去タイプの兵器によって異次元の彼方へ吹き飛ばされ、一応の決着を見たのである。26世紀では……。だが“それ”は生きていた。異次元の中で進化を、続けながら胎動を繰り返す肉塊。気の遠くなるような彷徨の果て、時間を超え、その力の発現した先には22世紀の地球があった。



Rの戦闘力

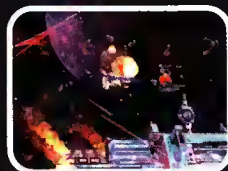
無限の宇宙へ



西暦2163年。バイド帝国の中心域に存在する悪の根元を破壊した異層次元戦闘機、R 9 “アローヘッド”は、任務遂行後、空間の歪みをただよっているところを巡洋艦クロックムッシュによって回収された。そしてクロックムッシュは、次元トンネルを抜けて太陽系へと戻り、地球の衛星軌道にある宇宙要塞アイギスに無事帰還を果たした。バイド壊滅とR 9 帰還のニュースを聞き、ある者は歓声を上げ、またある者は安堵の息をついた。

……2ヶ月後、要塞アイギスでは対バイド戦用兵器の凍結作業に入った。かくして傷ついた英雄R 9 アローヘッドは修復もされず、アイギス内の格納庫に保管されることになる。そして翌年3月、要塞アイギスは一時封鎖し、残存部隊として残されたのは、わずか一個小隊だけであった。

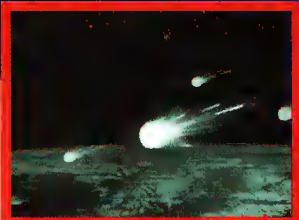
西暦2164年——異変を告げる前兆は始まった。その前兆は次第にエスカレートし、信じたくない確信へと変わっていく。より狂暴に強力で進化を遂げたバイド。人類の叡智を集結して製作された、3つの最新鋭「R」戦闘機。母なる地球を舞台に再びあの伝説が動き出すのである。



人類とバイド——その死闘は終わった。傷だらけの英雄異層次元戦闘機「R 9」は、バイド帝星を巣窟とする巨悪を壊滅させた……。はずだった。

観測

中央アジアの山岳地帯にある天文台は、大気圏突入で燃え尽きる隕石群の中に、異常高温に達しながらも大きさが変化することなく落下しつづける幾つかの物体を捕捉した。観測員達は一瞬とよめいたが、物体の元々のサイズがあまり大きくないことと、地上から15000mの高さに達した辺りで小さくなりだしたこととで、彼らの関心外のこととなった。事実、その16秒後にはセンサーで捉えられなくなっていた。



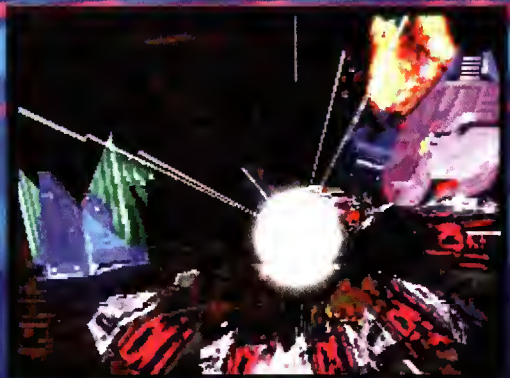
幾つかの都市で電子制御兵器が暴走するという事件が相次ぐ。山岳部においては異常熱反応も感知される。さらに、R 9 アローヘッドとともに宇宙要塞内に封印されていた投下型局地殲滅ユニット・モリツGの地上への投下が確認された。

異変

モリツGは、アジアのとある市街地に落下。惑星破壊プログラムは現在のところ機能していないものの、それ自体がそなえる自己防衛システムにより何者も寄せ付けけないという状況。第一級非常態勢となり戦闘機が向かうも歯が立たず、テスト機であるR 9 delta までもが作戦に靡り出されることとなる。



出撃

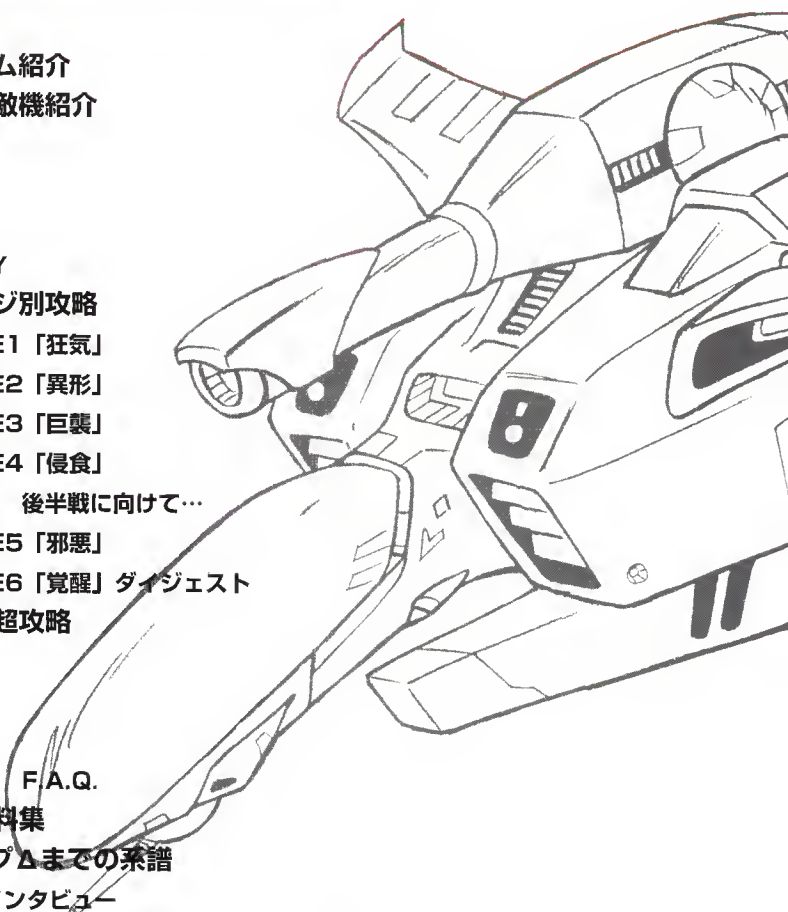


巨悪の根元、バイド帝国
数奇なる運命をたどるRの系譜
人類の命運をかけた
2大勢力の激しき攻防に刮目せよ!!

R・TYPE  公式ガイドブック

CONTENTS

- 02 ストーリー
- 06 もくじ
- 07 システム紹介
- 13 自機&敵機紹介
 - 14 R9
 - 16 RX
 - 18 R13
 - 20 ENEMY
- 25 ステージ別攻略
 - 26 STAGE1「狂気」
 - 34 STAGE2「異形」
 - 44 STAGE3「巨襲」
 - 48 STAGE4「侵食」
 - 56 コラム1 後半戦に向けて…
 - 58 STAGE5「邪悪」
 - 66 STAGE6「覚醒」ダイジェスト
- 73 機体別超攻略
 - 74 R9
 - 80 RX
 - 86 R13
 - 92 コラム2 F.A.Q.
- 93 設定資料集
- 99 Rタイプ△までの系譜
- 106 開発者インタビュー
- 108 アイテム ホームページ
- 110 隠し要素公開



基本システム

～進化したシステムを理解せよ!!～

スピード

自分のウデにあわせて スピード調節しよう!

本作品では決められたボタンを押すことで自機のスピードを4段階に変化させられる(初期状態ではL1で加速、L2で減速)。それぞれのスピードはプレー開始直後の2速を100とすると、1速が60、3速が150、4速が220となっている。基本的には3速で、緊急時には4速に変えて対応していこう。



波動砲

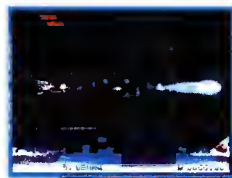
超強力兵器波動砲で なみいる敵を粉砕!

ショットボタンを押したままにすることで画面下部にある波動ゲージが上昇、ボタンを離すことで波動砲を発射する。その際、波動砲の威力はゲージの上昇率によって、5段階に変化する。



◀ゲージが赤く点滅すると、最終段階の波動砲が発射可能となる。全機体とも、その威力は絶大!

一撃必殺!!



◀◀波動砲の威力、効果は各機体によって大きく異なる。それぞれの波動砲の特性を見極めよう。



アイテム

アイテムをゲットして 自機をパワーアップ！

自機はアイテムをとることで大幅にパワーアップ！ アイテムには大きく分けて3種類あり、POWアーマーを破壊することで出現する。どのアイテムが出現するかは、POWアーマーの色によって異なることを覚えておこう。

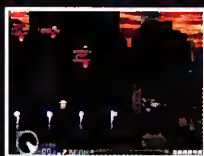


POWアーマー

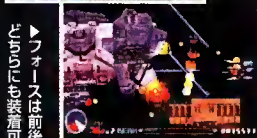
レーザークリスタル



青、赤、黄色の3種類があり、ひとつめのレーザークリスタルを取るとフォースを呼び寄せる。2つ目以降はそれぞれのフォースを成長させ、3段階目で最強の状態となる。



◀ 後方からフォースが飛んでくる。



▶ フォースは前後どちらにも装備可能。



▲ 機体ごとのフォースとレーザークリスタル、レベルの組み合わせは27通りにもなる。

ミサイル



ショットを撃つ際に、同時に機体下部から補助兵器が発射されるようになる。発射される弾数こそ少ないが、全体的に威力・ホーミング性能が高く設定されており、心強い。



▶ RXの「誘爆ミサイル」は放物線を描いて落下、着弾後前方に誘爆していく。

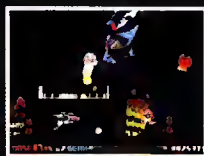
◀ ホーミング性能の高いミサイルが2発飛んでいく、R9の「追撃ミサイル」。



ビット



自機の下にビットと呼ばれる球体が出現し、敵を破壊する。ビットは無敵で、2個まで装備することができる。また、赤いレーザークリスタルを取ると援護攻撃も可能だ。



◀ 見にくいに取り逃さないように！



▶ 無敵を最大限に利用しよう。



▲ 赤いレーザークリスタルをとれば、ビットの援護攻撃でさらに攻撃力がアップするぞ！

フォースの有効利用は 攻略の基本中の基本！

『R-TYPE』シリーズの代名詞ともいえるフォースは、本作品では機体ごとに異なる3種類が用意されている。これらのフォースはレーザークリスタルを取ることで成長し、3段階目で最強の状態となる。当然、種類ごとにその特性は大きく変化するので、それぞれのフォースの特性を考えて使うことが必要。攻略の基本となる分離・合体も駆使して、バイドを蹴散らせ！



スタンダード・フォース

テンタクル・フォース

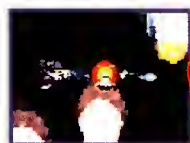


アンカー・フォース



フォースパワーアップ

レーザークリスタルを取ると、フォースが出現する。これを装着すると、クリスタル2個めで各種レーザーが、3個めでより強化され、フォースが発射可能だ。3個以上は最後に取ったクリスタルの色が反映される。



フォース分離

フォースが自機と合体している際にフォースボタンを押すと、フォース本体が分離して攻撃してくれる。この分離攻撃はフォースごとに異なり、また、取ったレーザークリスタルの数に比例して威力が3段階に変化するぞ。分離したフォースは、フォースボタンを押せば呼び戻せることも覚えておこう。



▲R9のフォースは広範囲を攻撃。



▶敵に食らいつくアンカー・フォース。



▲敵の位置をサーチして自動的に移動・攻撃してくれるテンタクルフォースはRXが装備。

フォース合体

分離した状態のフォースに自機を重ねると、フォースと合体することができる。この際に機体前方で合体すると前に、後方で合体すると後ろにフォースが装着される。後ろに装着した場合は、フォースのレーザーが後方に発射されるので、状況に応じて付け替えることが各ステージ攻略のカギとなるぞ。



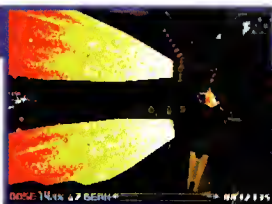
▲ノーマルショットも同時に発射されるので、前方に最大の攻撃力がそがれる。

▼後ろに合体すれば、後方の敵を一掃できる。攻略の上では必須テクニックだ。



ドースシステム

ドースとは蓄積の意味で、フォース本体で敵を倒していると、画面左下にあるデルタウェポンゲージが上昇していく。デルタウェポンゲージの表示は、オプションで2タイプに変化するぞ。



◀▼固い敵に接触し続けられれば、デルタウェポンゲージがみるみるうちに上昇していく。



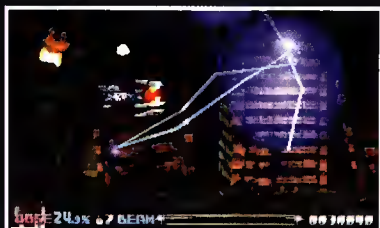
ドース・ブレイク

デルタウェポンゲージが100パーセントになると、ドース・ブレイクとなる。ドース・ブレイク中は、フォース本体の攻撃判定の大きさが2倍になるぞ。また、フォース本体で敵を倒した際の得点が2倍になるのもポイント。



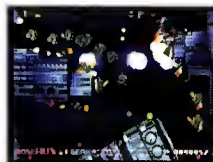
デルタ・ウェポン

ドース・ブレイク中にデルタ・ウェポンボタンを押すことで、超強力兵器デルタ・ウェポンを発動できる。画面全体の敵に一定時間ダメージを与えるので、ピンチの際に使ってこう。発動するとゲージは0に戻ってしまう。



フォース徹底使用講座

『R-TYPE』シリーズ通しての基本として、フォースを利用することがあげられる。各フォースごとの特殊攻撃はもちろん、フォースの合体・分離を使いこなさなければクリアは難しい。敵の出現ポイントを覚えて、事前にフォースを展開していこう。



▶フォース本体のダメージも加わり破壊力抜群！



◀フォースの判定は大きいので、壁の向こうも大丈夫。



◀もちろん切り離しての使用法も重要。

個性の3種類のフォースは非常に使いこなすのがポイント。



得点システム BONUS SYSTEM

進化した得点システム でハイスコアを狙え！

『R・TYPE』シリーズ最新作となる本作品では、得点システムに関しても大幅なリニューアルが施されているぞ。これらの新しいシステムにより入る得点は、全獲得得点の中でもか

なりとなる。ハイスコアを狙うのであれば、必ず頭に入れた上で自機の動きや攻撃のパターンを考えていこう。また、今作から導入されたドースシステムも普通に攻略する際はもちろん、ハイスコアを狙う上でも重要だ。できるだけ早くドースブレイク状態にできるようにしよう。



↑ドースブレイク状態にしてフォースで攻撃すれば高得点を稼げるぞ！

【フォースによる得点加算】

フォースでの敵弾吸収

ほとんどの敵弾はフォースに接触すると消滅するが、この際に得点が入る。通常時では敵弾1発につき26点、ドースブレイク時では53点になるぞ。



通常時

26点



ブレイク時

53点

フォース接触による直接ダメージ

硬い敵

硬い敵にフォースが接触してダメージを与え続けると、その時間に比例した点数が獲得できる。



通常時

1/60秒
毎に **1点**

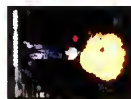


ブレイク時

1/60秒
毎に **2点**

軟らかい敵

軟らかい敵の場合は接触時間ではなく、1体倒すごとに16点、ドースブレイク時は33点が入る。



通常時

16点



ブレイク時

33点

【ドース量の増加について】

獲得ドース量と臨界ドース量

フォースがドースブレイク状態になるまでに必要なドース量を臨界ドース量と呼ぶ。この値はゲームレベルによって異なり、レベルが上がるごとに上昇する。

臨界ドース量	難度	POINT
	KIDS	4000
	HUMAN	8000
	BYDO	24000



敵弾ドース量

160 point

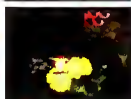
敵エネルギー吸収ドース量

硬い敵



1/60秒
毎に **6** point

軟らかい敵



100 point

注意点

硬い敵

フォースとの一回の接触で死なない敵



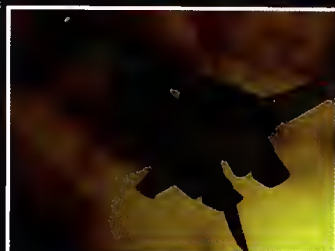
フォースの接触で一発で死ぬ敵

軟らかい敵

System	7
Characters	13
Capture Map	25
Capture the Body	73
Visual	93
History	99

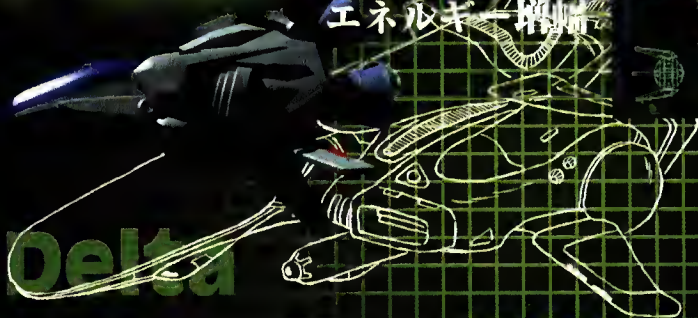
自機&敵機紹介

3種類の自機と多彩な波状攻撃を仕掛けてくるバイド。その特性を見極めることで、面の攻略法が見えてくる。



R9aII

R型戦闘機の血流
波動砲
特殊触媒による
エネルギー増幅



DATA

Force Standard
B-Energy 2.8 bydo
Canopy Color Blue

R型戦闘機の正当の血を受け継ぐ、小型最新鋭戦闘機。この完成された機体は、後継機に多大な影響を与えた。兵装はR型量産機に搭載されているものと同タイプの波動砲に加え、特殊触媒によりエネルギーを増幅・分散させる拡散波動砲も試験的に装備している。旧作から基本的な攻撃方法に変化はないので、シリーズを通してプレーしている人なら、違和感なく操作できる。

フォースがないときはこれでカバーしよう！

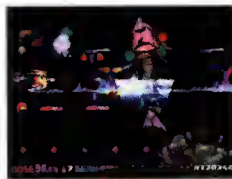
R9本体から発射される通常弾は連射がきくものの、攻撃範囲・威力ではレーザーに遠く及ばない。あくまで、補助的な兵器として使っていこう。



通常弾
NORMAL SHOT

対空レーザー使用で攻撃力アップ！

通常時は自機を追尾するのみ。しかし、対空レーザーを装備している場合はフォースをつけている方向に水平にレーザーを発射、援護してくれる。



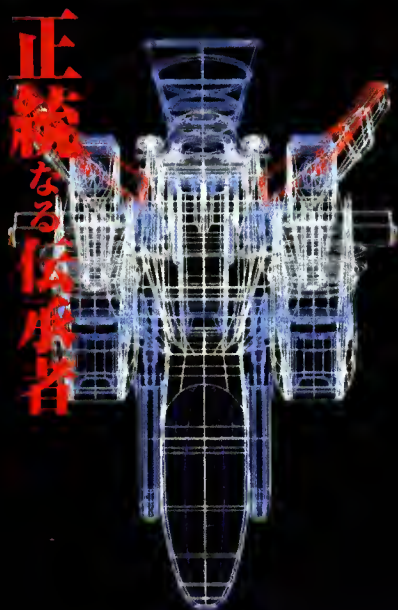
ビット
BIT

驚異的なまでのホーミング性能！

2発同時に発射される追尾ミサイルはホーミング性能が非常に高く、発射後に敵をサーチして飛んでいく。複雑な地形の所などでの効果が高い。



追撃ミサイル
MISSILE



波動砲 CHARGE SHOT

直線上に並んだバイドを一網打尽になぎ倒せ！

R 9の波動砲は、機体前方に蓄積したエネルギーを一気に解放、直線上にダメージを与えるもの。攻撃範囲は狭いものの、攻撃力は全機体中でも最強となっている。拡散波動砲は範囲も広く超強力！



▲少しためただけでも、貫通してくれる。



拡散波動砲

2ゲージためて発動する拡散波動砲は、広範囲の敵に絶大なダメージを与えることができる。

スタンダード・フォース FORCE

"元祖"フォースは使いやすさ抜群！

初代「R-TYPE」から特性が受け継がれている、スタンダードフォース。分離時にはレーザークリスタルを2個以上取っていると、前方だけでなく上下にも攻撃してくれるので便利だ。



赤と青のレーザーが発射される、対空レーザー。広い攻撃範囲と高いダメージを誇る。



対空レーザー



▲最強状態では、レーザーが赤と青のリング状に変化するぞ。

ドース・ブレイク

ドース・ブレイク時にはフォースが赤い光りをまとい、判定と攻撃力がアップする。ただし、本体だけなので注意しよう。

Δ・ウェポン

ニュークリア・カタストロフィー

機体の周囲に存在する分子を核融合させて高熱を発生、まきこんだ敵を破壊する。画面上の敵すべてに有効な最終兵器だ。



障害物に反射する青いレーザーを発射。画面全体をカバーできるが、攻撃力は比較的低い。



反射レーザー



▲同時に発射されるレーザーが、3本まで増える。

地を這うレーザーを上下に発射。しかし、自機の水平方向には撃てないので注意が必要だ。



対地レーザー



▲レーザーは地面に沿って進むので、敵の足元を撃つこともできる。

Rx

特殊フォーステスト機
異層次元航法
炸裂波動砲
レーザー制御制度

RX



FORCE DEVICE TENTACLE TYPE

DATA

Force:Tentacle
B-Energy:3.
3 bydoEnergy:3.3 bydo
CanopyColor:purple

航空機メーカーと軍の共同開発による、特殊フォースのテスト機。異層次元航法推進システムを応用した、炸裂波動砲を装備している。フォースデバイスは触手型のコントロールロッドを使用することで、レーザーの制御精度や防御性能が向上した。特殊な攻撃方法が多く、慣れるまでは相当の修練が必要だ。その分、使いこなせた時の快感は非常に大きなものになっているぞ。

前方への攻撃は通常弾でフォロー！

RXは他の機体と比較するとフォースを装備している時間が長くなる。しかし、前方への攻撃ができないレーザーが多いので、通常弾を活用しよう。



通常弾
NORMAL SHOT

攻撃可能範囲を大幅にアップ！

スティング・RAYと併用すると、レーザーで援護してくれる。スティング・RAYを閉じた場合でも上下に幅のある攻撃ができるのが魅力だ。



ビット
BIT

誘爆で地上の敵をいっきに殲滅！

自機の前方向かって放物線を描いて落下、着弾と同時に前方に攻撃範囲の広がる誘爆ミサイル。ホーミングこそしないものの攻撃力は非常に高い。



誘爆ミサイル
MISSILE

異界の力
秘めし者



炸裂波動砲 CHARGE SHOT

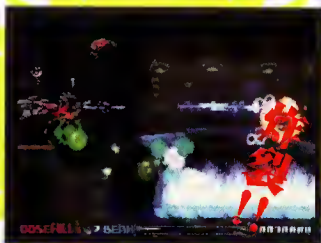
敵内部にダメージを与え
広範囲の敵を一網打尽！

敵内部にエネルギーを瞬間発生させ、致命的なダメージを与える新兵器。広範囲の敵にダメージを与えるが、威力は他の機体の波動砲と比べると比較的低い。大量に出現した空中の敵などに有効だ。

▶ゲージがたれば、
範囲と攻撃力が倍増



◀同時に複数の敵を
破壊することが可能



高圧縮波動砲

エネルギーを圧縮させ、敵内部で解放する高圧縮波動砲は、炸裂波動砲よりも強力な新兵器だ。

テンタクル・フォース FORCE

触手ならではの動き
をマスターしよう！

テンタクルフォースの大きな特徴である触手は、自機を前後させることにより開閉が可能。これにより攻撃方法も変化する。また、分離した際には自動で敵を追尾、迎撃してくれるぞ。



◀死角にいる
敵でも大丈夫。

ドース・ブレイク

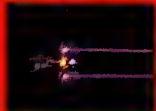
ドースブレイク時にはフォース本体の判定が2倍になる。触手もあるので、まさに鉄壁の防御能力を発揮してくれるぞ。

Δ・ウェポン ネガティブ・コリドール

時空にゆがみを生じさせ、多くの敵に深いダメージを与えるデルタ・ウェポン。発動してから数秒間、効果が持続する。



紫のレーザーをフォース方向に発射。自機を前後に動かすことで攻撃範囲が変化する。



スティング・RAY



▲攻撃範囲を広げると、その分攻撃力は落ちてしまうので注意。

触手が閉じている際は前方集中、開いている際は上下2段に、青いレーザーを発射する。



ハウンド・RAY

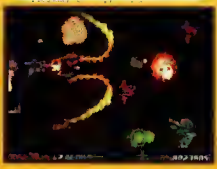


▲最強状態では発射されるレーザーの本数が上下とも2本に。

金色の光りをまとい大型化した触手が、閉じた際は前方に、開いた際には上下にゆらめく。



スネイル・RAY



▲全機体の全レーザーの中でも、もっともその威力が強い。

R13

R9シリーズとは
異なる形状
ライトニング波動砲
目標追尾性
有線制御

Force
Device

FORCE
DEVICE

ANCHOR TYPE

DATA

Force:Anchor
B・Energy:4.2bydoz

新規参入の軍事メーカーによる開発の機体で、従来のRシリーズとは基本の形状が異なる。波動砲には目標追尾性を持たせるために新開発されたライトニング波動砲を装備。使用するアンカーフォースは、暴走を防ぐために有線制御せざるをえないほど強力だ。基本的にフォースを分離して使用する珍しい機体だが、ボスなどへの集中攻撃は他の機体のそれを圧倒的に凌駕する。

フォースがない分 通常弾でカバー！

R13はフォースの分離攻撃が攻略の基本となるため、自機の守りが手薄になりがち。他の機体では補助的な兵器の通常弾もR13では主力兵器となる。



通常弾
NORMAL SHOT

発射後のレーザー を制御できるぞ！

シェード・αを装備している際に発射できるレーザーは、発射後もビットと同じ高さを保とうとする。このため、ある程度のコントロールが可能だ。



ビット
BIT

攻撃力の高いホーミングミサイル！

機体下部から敵に向かってホーミングしていく光子ミサイル。ホーミングする相手は発射時に決定され、発射後にその軌道が変化することはない。



光子ミサイル
MISSILE

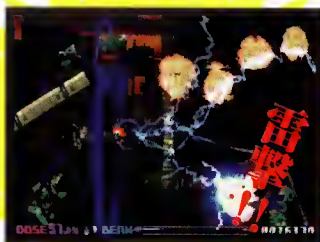
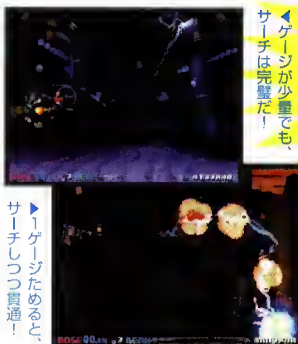
漆黒の雷撃者



ライトニング波動砲 CHARG SHOT

フォースがない状態でも
画面全体の敵をカバー！

R13装備の波動砲は、敵をサーチして稲妻が走り、貫通して切り裂く新開発のライトニング波動砲。上下の広範囲に渡ってサーチしてくれるので、フォースを分離している際にも非常に役に立つ。



オーバー・ライトニング

2ゲージためることで使用できるオーバー・ライトニングでは、同時に3本の雷撃が敵を貫く！

アンカー・フォース FORCE

常に分離して敵に食いつかせよう！

アンカー・フォースがその性能を最大に発揮するのは、自機から分離している時。一度敵に食いつくと連続でダメージを与え続け、粉碎する。自機との間をつなぐ線にも攻撃判定があるぞ。



ドース・ブレイク

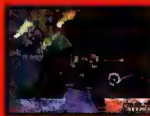
基本的にフォースでダメージを与えていく機体なので、デルタウェポンゲージで100パーセントまでためるのは簡単だ。

Δ・ウェポン ヒステリック・ドーン

異層次元を発生させて、敵を次元の彼方に吹き飛ばす新兵器。ゲージはすぐたまるので、ピンチの際には迷わず使おう。



フォース方向に赤いレーザーを発射。機体を上下に動かすことで、照射範囲が変化する。



シールド・α

▲一度ボタンを押すと、一定時間レーザーが発射され続ける。

緑色のレーザーが敵をサーチして攻撃する。攻撃力は低いが、死角にいる敵も攻撃できる。



サーチ・β

▲最強状態では、2本のレーザーの長さがグーンと伸びる。

自機を中心に半円を描く黄色のレーザーを発射する。攻撃範囲は広いが、攻撃力が低い。



ターミネイト・Γ

▲地形を突き抜けることはできないので、気を付けよう。

ENEMY

敵部隊データを
一堂に大紹介

本作に登場する50種類近いバイドたちは、その外見的特徴、攻撃方法、動きなど実に多彩。それぞれの特徴を把握することが攻略への第一歩となるぞ！



Free ▶ CONTACT

共通

全ステージで登場するバイドたち。基本的なザコキャラクターだ。

Powアーマー

永遠のアイテムキャリアー



100点

これを破壊するとアイテムが出現する。シリーズ1作目から登場。

リボー

シリーズ普通のザコキャラ



100点

基本的に編隊を組んで出現するザコ。シリーズを通して出演している。

サージ

緑色小型戦闘機編隊



100点

編隊を組んで画面左に向かって直進してくる。基本的な空中のザコ。

アレン

二足歩行型移動砲台



100点

地上をその2本の脚を使って移動し、上空に向かって弾を撃ちあげてくる。

キャノン

地上固定型小型砲台



100点

地上に配置されている砲台。自機の向う場所に向けて弾を撃ってくる。

レリック

青色二足歩行型移動砲台



500点

基本的に配置されている場所が、自機の死角にあたる場所が多い。

キャンサー

自立型小型機動兵器



100点

空中から飛来する灰色のロボット。耐久力は低いので簡単に破壊可能。

1st ▶▶ CONTACT

狂機

邪悪なるバイドという名の狂気に犯された、哀れな兵器たちの群。

コントライト

強襲用多節大型兵器



300点 (外殻)
2000点 (コア)

体の中央にあるコアにダメージを与えることで破壊することができる。

2nd ▶▶ CONTACT

異形

ステージタイトルにふさわしく、まさに異形というべき顔ぶれだ。

キート

蚊型超小型兵器



100点

ハチではなく、その名前の通りモスキートをモチーフに作られている。

ゲインズ

大出力砲装備型機動兵器



2000点

本来は防衛用人型機動兵器。左肩のビーム砲はR9のものよりも強力。

アドバルード

多門装備大型攻撃戦艦



200点 (砲台)
300点 (背鰭)
500点 (第三艦橋)
3000点 (本体)

本体のいたるところに装備された砲台から、休むことなく攻撃してくる。

ラッシュ

双頭砲装備型小型飛行兵器

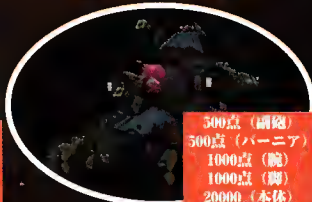


300点

編隊を組んで飛来し、画面上下に同時に2発のミサイルを発射してくる。

モリッツG

局地殲滅型巨大兵器



500点 (頭鰭)
500点 (バーニア)
1000点 (腕)
1000点 (脚)
20000点 (本体)

大出力のバーニアによる噴射を用いて、その攻撃方法としてくる。

バラ

水中固定型小型砲台



100点

自機めかけて単発で弾を発射してくる、地上に固定された小型の砲台。

バラヌス

水中固定型大型砲台



400点

バラを大型化した、地上に固定された砲台。大きさの分、耐久力が高い。

キート・コロニー

蚊型小型兵器格納基地



800点

内部から、キートを大量に出現させる。水中を泳いでくるが、背景にいる時意外と耐久力が高くなっている。

ドルフィッシュ

水中攻撃用魚型兵器



900点

水中を泳いでくるが、背景にいる時はダメージを与えることは出来ない。

テイル

亀型小型空中用兵器



200点

後方に弾をバラまきながら編隊を組んで空中を飛行する。

廃棄物コンテナ

深海に沈む旧時代の遺物



0点

画面上部から回転しながら落下してくる。破壊することはできない。

ピラ

深海魚型小型水中用兵器



100点

ピラニルに連なって、編隊で現れる。場所によって編隊の数は変化する。

ピラニル

深海魚型中型水中用兵器



800点

ピラの編隊を先導して出現する。ピラより大きく、耐久力が高い。

P・ブレイン

水中固定型触手展開兵器



1200点

本体から破壊可能な触手のようなものを伸ばして攻撃してくる。

ダストネイト・コクーン

深海用雄型巨大兵器



15000点

中央のコアから触手を伸ばし、ダストネイト・ワームと合体する。

ダストネイト・ワーム

深海用雄型巨大兵器



15000点

中央のコアから4方向に、軌跡にも判定の残る黄色の弾を発射。

3rd ▶▶ CONTACT

巨襲

このステージ全体が超巨大なゲイツとの戦闘になっている。

ゲイツ

牽引運搬用超大型作業機械



P17参照

コアはサーチレーザーを照射後、これに触れた者に攻撃してくる。

4th ▶▶ CONTACT

侵食

廃墟化した宇宙ステーションには強力な宇宙用兵器が登場。

パーソロン

中型宇宙巡洋艦



500点 (砲台)
3000点 (本体)

自機めがけてレーザーを照射してくる宇宙巡洋艦。砲台は破壊できる。

U-ロッチ リングレーザー装備型

輪状光線照射装置型機動兵器

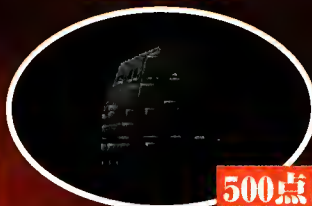


1000点

青い色をした、U-ロッチのリングレーザーで攻撃してくるタイプ。

ハッチ

開閉式外部連絡機構



500点

その名の通り、ハッチを開くと敵が出現するが、一定数以上は出ない。

U-ロッチ ミサイルポッド装備型

弾頭発射装置装備型機動兵器



1000点

ボディカラーが黄色のタイプは、ミサイルポッドで攻撃してくる。

ファンネラ Q.T.キャット

光線兵器装備型小型兵器

強襲型高速航行巨大兵器



600点

このバイドから発射される光線は、フ



40000点

高速で飛来し、巨大なミサイルとリング状のレーザーで攻撃する。

5th ▶▶ CONTACT

邪悪

今まで以上に邪悪・凶悪・醜悪なバイドたちがそろいぶみだ。

クローチ

三葉虫型扁平小型兵器



100点

編隊を組んで現れ、自機に向かって弾を撃ちながら蛇行してくる。

ニュート

筒虫型空中用小型兵器



200点

空中に浮遊しているパイプに集団でとりつき、弾を撃って攻撃してくる。

ムーラ

百足型大型多節型兵器



100点 (胴体)
800点 (頭部)

頭部を破壊すると空中分解するが、胴体部分に判定が残るので注意。

ゲル

伸縮式細胞型兵器



200点

ブヨブヨと拡大・縮小を繰り返しながら自機を取り囲んでくる。

ガウバー

白兵戦用中型機動兵器



400点

自機のいた場所に迫ってくるバイド。シリーズには通して登場。

ドップ

回転航行式中型攻撃機



300点

回転しながら自機に向かって迫ってくる。耐久力が高いので注意しよう。

セル・タワー

大型細胞保管用装置



600点

ガラスが割れているところに撃ち込めば、破壊することができる。

ゴンドラン

蛇型巨大兵器



100点 (砲台)
2000点 (コア)

長い体で輪のように自機を取り囲み、中心に向けて大量の弾を発射する。

ゴマンダー

巨大兵器格納蘇生装置



4000点

中に入ったインスルーがダメージを受けていた場合、回復させてしまう。

インスルー

格納式蛇型大型兵器



200点 (胴体)

ゴマンダーから出現し、戻っていく。胴体のパーツ以外は破壊できない。

巨大戦艦 イグニール

分離合体式巨大宇宙戦艦



P61参照

レーザー、5WAY砲、火炎放射、コアによる攻撃と、その攻撃は多彩。

6th▶▶ CONTACT

覚醒

ステージ6のみに登場するバイドは少ないが、どれも凶悪！

ノーザリー

外殻強化型中型移動砲台



30点 (砲台)
6000点 (本体)

下部に付いた4門の砲台は倒しても復活する。コア以外は完全に無敵。

イブ

四脚型巨大生物



600点 (頭部)
1000点 (本体)

背中の部分から、黄色い弾を大量に放出する。耐久力が非常に高い。

リーパー

頭脳型空中小型兵器



300点

跳ねるような動きで登場し、一度画面外に消えても引き返してくる。

ワンポイント ONE POINT

同じバイドでも、地形・配置箇所など周囲の状況で、その対処法は大きく変化する。その場面ごとの攻略法をあみだそう！

▶単体では弱くとも、編隊で現れると非常にやっかい。

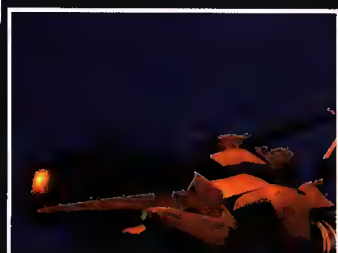


◀強力なバイドは、出現する場所を必ず覚えておこう。

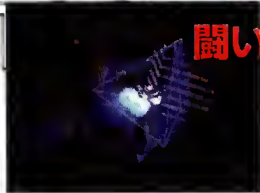
System	7
Characters	13
Capture Map	25
Capture the Body	73
Visual	93
History	99

ステージ別攻略

ここでは各ステージごとに、
難所突破法を紹介していく。
面クリアを目指すうえでの
指針として捉えてほしい。



STAGE 1



闘いは廃墟と化した都市から始まった。

狂機

ゲームがスタートしたら、まずは速度を3にしよう。そのあとすぐにリボー数機の編隊に混ざってPOWアーマーが飛んできると。アイテムを回収してフォースを装着だ。

ENEMY DATA

リボー×4
リボー×4
リボー×4

それは狂機、衛星軌道上に浮かぶ宇宙要塞の崩壊・保管されていた超絶殲滅兵器が、何らかの原因で地上に落下。市街地を爆走し、街を徹底的に破壊していく。地球に侵襲してきたメカバイドと、市街地で繰り広げられる死闘。地球を死守せよ。



VS

ゲインズ

最初の敵は、肩にレーザーキャノン装備したモビルスーツ、ゲインズだ。登場後すぐにレーザーを撃ってくるので画面の真ん中にいるのは危険だ。素早く懐に入れば攻撃を受けないので、フォースを接触させてドース値を稼ぎつつ破壊しよう。ゲインズはレーザーを2〜3発撃つと逃げていく。



▲ゲージが赤くなるまで溜めた波動砲で瞬殺できる。

最初のステージは「狂機」というタイトルですが、当初、日本語表記というのはやはり抵抗がありました。最初に「狂機」というのが決まり、その次が簡単に詰まってしまうんですよ。もともとは「勃発」というタイトルを考えていましたが、担当者に「戦争モノじゃない」と怒られて。次に再びバイドが襲ってくるという意味で「再臨」というのを考えましたが、何が「再臨」するのか今ひとつ分からないし、ステージスタートの情景ともしっくり来ない。それならステージ中の機械やメカに絡めてみよう。それらは乗っ取られている、つまり狂っている。それで「狂気」+「機械」というところから、「狂機」という言葉が生まれたんです。(ディレクター談)

Check1→P74

Check2→P80

ゲインズとの戦闘が終わるとスクロールが落ち着き、いよいよ本番だ。サージ 4 機編隊のあとに、地面と天井に砲台が 5 門付いた場所に出る。この砲台の撃つショートレーザーはフォースで防ぐことができるので、しっかり吸収させよう。

ENEMY DATA

サージ× 4 サージ× 8
砲台× 5
アレン× 1



▲こいつらの撃つ弾はしっかりとフォースで吸収しておこう。



▲このサージ射出口は、壊すと落ちてくる。潰されないように。

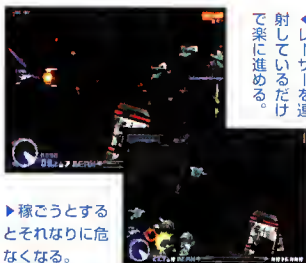


▲タイミングを計って壊すと敵を巻き込むことができるぞ。



Check2

射出口を破壊しないと、次々にサージが出てくるので、ドース値 & 点数を稼ぐことができる。しかし他の敵も前から出てくるので、稼ぐなら無理のないようにしよう。こんな序盤でやられると寒いぞ。



▲レーザーを運射しているだけで楽に進める。

▶稼ごうとするとそれなりに危なくなる。

ENEMY DATA

アレン× 2
レリック× 1
サージ× 9



- 赤 赤クリスタル
- 青 青クリスタル
- 黄 黄クリスタル
- M ミサイル
- ビット
- ★ 復活Point

STAGE 1

Check3→P86

Check4→P74

Check5→P80

ミサイルを取って少し進むと、突然画面の上と地面の中からサージの編隊が奇襲をかけてくる。覚えていないとかなり危険な状態になりやすいので、マップで場所を確認しておこう。ここを無事に抜けると、次は大型飛行戦艦アドバルードとの戦闘だ。後ろから出てくるのでフォースを付け替えよう。

ENEMY DATA

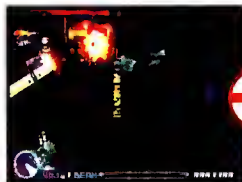
サージ×5

サージ×5

サージ×5

アレン×1

アレン×2



▲ミサイルを回収してからレリックを撃破。サージに備えよう。



▲ここでサージの奇襲に会う。ポ一ットしていると追いつめられるぞ。



▲そしてアドバルード登場。フォースを後ろに付けておこう。



Check3

Check4

VS

アドバルード

青クリスタルを取ってフォースを最高段階までパワーアップさせると、後ろから巨大な戦艦、アドバルードが現れる。こいつの砲撃はかなりきついで、フォースを切り離したくないが自機のレーザーだけでは倒すのにかなりの時間がかかってしまう。できるだけフォースに攻撃させよう。



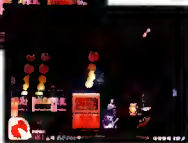
▲しばらくすると、少しホーミングするレーザーを撃つ。

このあたりでまた敵が出始めるので、アドバルドの破壊が遅くなると少々つらくなってしまう。可能な限り速く倒すように心がけよう。この次の相手はコントライトだ。



◀このリボーの編隊との場合攻撃はきついで。

▶このレリックはフォースをうまく使おう。



ENEMY DATA

リボー×4



-  赤 赤クリスタル
-  青 青クリスタル
-  黄 黄クリスタル
-  ミサイル
-  ビット
-  復活Point

Check5



このレリックは普通にレーザーを撃っても、武器によっては非常に当たりにくい。ミサイルがとぎれた瞬間に右側に回り込み、後ろに付けたフォースで攻撃しよう。横着はしないように。



◀コントライトの前にラッシュの編隊が。

▶この辺の看板などは壊すことができる。



ENEMY DATA

レリック×1
ラッシュ×6

背景のビルを壊しながら、コントライトが登場する。このときもきちんと当たり判定が存在する。後ろによけると押しつぶされてしまうので、必ず前に出ること。

ENEMY DATA

リボー×2
サージ×9
アレン×1

STAGE 1

Check5→P80

ここではコントライトの破壊もさることながら、ビットの回収にも気を使おう。ビットは出てくる個数自体が少ない貴重品なので、必ず取るようにしたい。ビットがあるのとならないのでは、防御面にかかなりの差が出る。特に慣れていないうちは、いろいろとお世話になる場面が多いぞ。

ENEMY DATA

リボー×8	レリック×1
リボー×12	
アレン×1	



▲コントライトの体に、追いつめられないように。

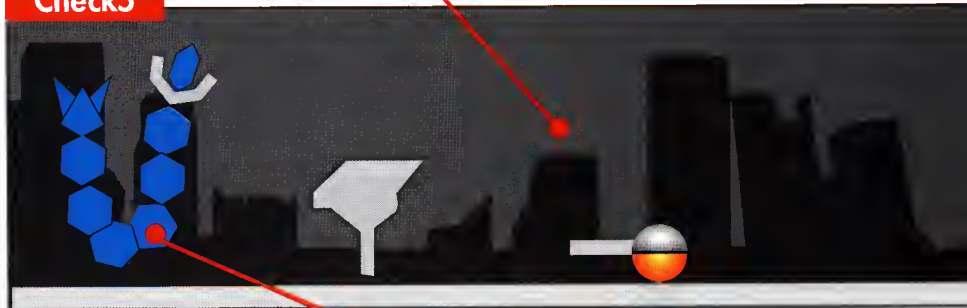


▲ここでPOWアーマーが出現する。忘れずに破壊して…



▲ビットを回収。ビットがあるのとならないのでは進みやすさが違う。

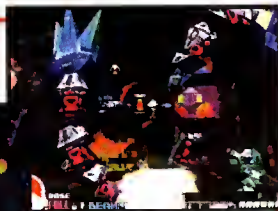
Check5



VS

コントライト

コントライトは体が長い上に画面中を動き回るので、自機の動くスペースが限られてしまう。この状況で弾を撃たれると危険なので、出てくるアレンやリボーはすぐに倒してしまおう。コントライトはタフな上にコアにダメージを与えるチャンスが少ない。タイミングを見て波動砲を当てよう。



▲的確にコアを狙って撃ち込んでいかないと逃げられるぞ。

この辺りまでに始末できないと、コントラクトは地面に潜って逃げてしまう。R-13以外の2機は、積極的にコアに波動砲を当てていかないと破壊するのは難しい。できるだけ逃がさないように。



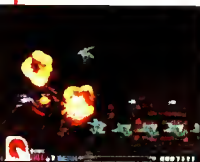
◀もういい加減にドースプレイくしただろう。

▶もしまだならもっとフォースを働かせよう。



ENEMY DATA

リボー×4
サージ×9
アレン×1



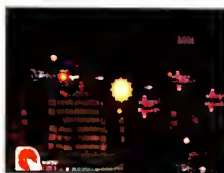
リボーに混じって、POWアーマーが赤クリスタルを運んでくる。ボス戦に備えて、どの機体でもいちばん攻撃力のある赤レーザーに変えておいた方がいいだろう。

ENEMY DATA

リボー×6



リボーが編隊を組んで飛んでくる。こういう場所はレーザーを撃たないようにしてすべてフォースに吸収させよう。そうすると入る点数が格段に上がる。いわゆる稼ぎ所。



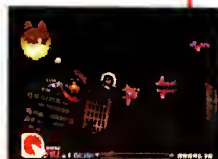
◀できることなら弾は打たずにフォースで吸収。

▶モリッツGが通り過ぎるが、撃ってもムダだ。



ENEMY DATA

リボー×10



-  赤クリスタル
-  青クリスタル
-  黄クリスタル
-  ミサイル
-  ビット
-  復活Point

ボス攻略

巨大なボディに惑わされるべからず！

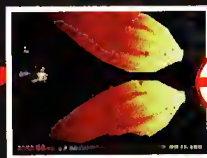
VSモリッツG

封印されていた局地殲滅兵器、それがステージ1のボスとなるモリッツGだ。元来、設定された地や惑星を徹底的に破壊するメカであったが、以前にR9が持ち帰ったバイド体が原因で暴走している。攻撃のパターンは比較的少ないので、それぞれの対処法を覚えてしまえば楽に倒せるぞ。

BOSS DATA

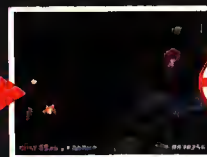
■モリッツG：副砲	500
■モリッツG：バーニア	500
■モリッツG：腕	1000
■モリッツG：脚	1000
■モリッツG：本体	20000

パターンA



巨大なバーニアを噴射し、機体を上昇・下降することでその位置を微妙にずらしてくる。噴射直前には予兆があるので見のがさないように。

パターンB



振り向いてコアを露出した後で、極太のレーザーを発射。これをかわすとコアの上下にある副砲から、青く光る破壊可能な球体を発射してくる。

ボス攻略VSモリッツG

モリッツGは出現時にバーニアを噴射させて攻撃してくるが、コアはボディの反対側に付いているので、本体にダメージを与えることはできない。しかしバーニアそのものは破壊できるので、ザコ敵が出現しなくなったら波動ゲージをためておいて、モリッツGが登場した直後に解放しよう。同時にフォースを分離して攻撃すれば、より早く破壊することも可能になるぞ。バーニアを噴射している間、モリッツGは上下に動くので、バーニアが噴射される位置も微妙にずれてくる。なるべく自機を画面中央に置いて、最小限の動作でバーニアの噴射をかわしていこう。バーニアの噴射が終わると、モリッツGは振り向いてコアがむき出しになる。この間に波動ゲージをためておけば、振り返った瞬間にダメージを与えることができる。

むき出しになったコアに波動砲を撃ち込もう！

振り向いたモリッツGは一瞬の間、極太のレーザーを発射してくる。いつまでもコアの前で撃ち込んでいると危険なので、フォースだけを分離して自機は画面下に逃げておこう。レーザーを一定時間発射したモリッツGは、次にコアの上下に付いている副砲から、ゆるやかに放物線を描く青い弾を撃ってくる。この弾は破壊することができるので、分離させたフォースで出現直後に破壊することもできる。また、上の方から降ってくるのでビットを使って消すことも可能だ。こ

▶モリッツGは、まだまだ小手調べ。より強力で手強い敵が待っているぞ！



まだまだほんの
小手調べだ！



CAPTURE



◀分離したフォースは、コアに弾を消してくれる。R9。

▶アンカーフォースは、ボスとの戦闘でその真価を発揮する。



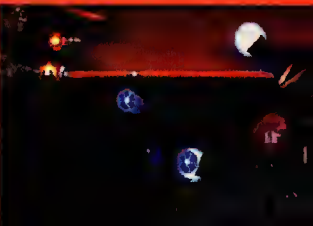
の攻撃パターンの時がモリッツGにダメージを与える最大のチャンスなので、フォースの分離や波動砲などを使って一気に大ダメージを与えて倒してしまおう。R9の場合、レーザークリスタルを2個以上取っていれば、分離したフォースが上下に弾を撃って青い弾を消してくれるので、その間に強力な波動砲をコアに撃ち込める。RXは瞬間的な破壊力では他の機体に遅れをとるため、若干長期戦になる。それでもモリッツGの攻撃パターンが2回繰り返される間には破壊できるはずだ。固い敵に有効なアンカーフォースを装備するR13では、攻略はさらに楽になる。極太のレーザーを撃たれる前にフォースを食いつかせておけば、青い弾を撃ち始めてからの少々の撃ち込みで瞬殺可能だ。



ONE POINT

ハイスコアを狙っていくなら壊せる場所はすべて壊そう！

モリッツGをそのまま倒すのは非常に簡単だが、なれてきたらハイスコアを狙っていこう。破壊できるのは本体のコアの他に副砲、バーニア、腕、脚の全部で5ヶ所となっている。また、これらのパーツを破壊する際にフォース本体でダメージを与えていくと、さらに得点を稼ぐことができるぞ。ただし、パターンAとBの攻撃を5回繰り返した後は逃走してしまうので注意！



STAGE 2

3



エネルギー炉に潜む水棲バイドの脅威

異形



ドルフィッシュが水から跳ね上がって攻撃してくる。画面の後ろの方にいれば比較的安全なので、あまり前に出ないようにしながら攻撃しよう。

ENEMY DATA

ドルフィッシュ×4

それは異形。かつては膨大なエネルギーを生み、さまざまな施設に供給していたエネルギー炉。しかしバイド襲撃により浸水、異形生物群の巣窟へと。おどろおどろしい水棲生物が数多く出現し、闇が支配する世界へとパイロットを引きずり込む。



黄

黄クリスタル

青

青クリスタル

赤

赤クリスタル

M

ミサイル

ビット

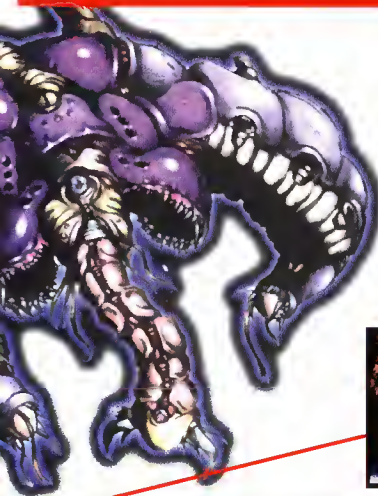
ビット

★

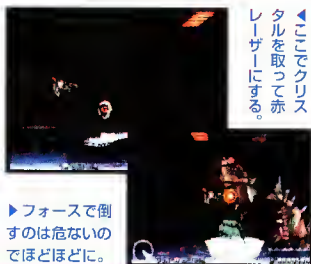
復活Point

ステージ2は「異形」。これはステージ2制作へのプレッシャーの意味があったんです。「R-TYPE」というゲームを作る上で、「もっと生物的なものに」とか、「もっとグロテスクに」という意見がけっこう出まして、それにふさわしいステージにできなかったんです。実はステージタイトル決定前に作ったものは、あまりそういうイメージにならなかったんです。それでまずタイトルを決めて、そのイメージ通りのものを作るようにしました。結果的にタイトルに合うものができたのか、ちょっと気になりますが、それでも魚みたいなのにデクスチャーを貼って動いているところを見たら、けっこう合うんだなって安心しました。(ディレクター談)

Check1→P87



ドルフィッシュ地帯後半。こいつらはなかなかの耐久力を持っているので、ここで出るクリスタルを回収して赤レーザーに変えた方が良いだろう。無理にフォースで倒そうとしない限り難なく進める。



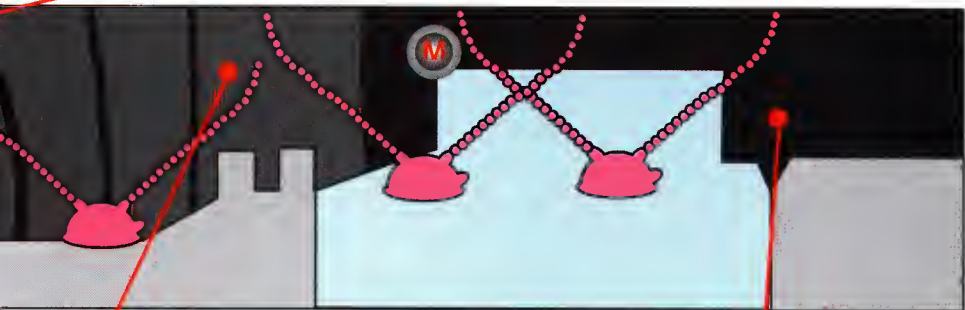
◀ここでクリスタルを取って赤レーザーにする。

▶フォースで倒すのは危ないのでほどほどに。



ENEMY DATA

ドルフィッシュ×3
テイル×6



テイルの出す弾は自機を狙ってこないが、一度に数発の弾を出すので早めに倒さないと雨のように降り注いできてしまう。しかし、逆にこの大量の弾をフォースで吸収すればなかなかの点数が稼げる。P・ブレインの触手に気をつけて稼ごう。



ENEMY DATA

テイル×6
テイル×5

▲無理に稼ぐ必要はない。高望みは禁物。

この辺りからテイルが大量に出始める。P・ブレインにフォースを押しつけて点数を稼ぎたいところだが、降り注ぐ弾が危険。かといってP・ブレインの触手の伸びるスピードも侮れない。よほどの自信がない限り、波動砲などでP・ブレインを最優先で倒そうにしよう。



ENEMY DATA

テイル×6
テイル×12
テイル×7



STAGE 2

スクロールが縦に切り替わる前に、前後からテイルが現れる。やはり早めに倒さないと、テイルに弾を大量に出されてしまうので気をつけよう。ここのPOWアーマーは青クリスタルを出す。ここから狭い場所に入っていくので、R-9なら反射レーザーに変えた方が良いかもしれない。



▲テイルは基本的に早めに倒した方が安全に進める。



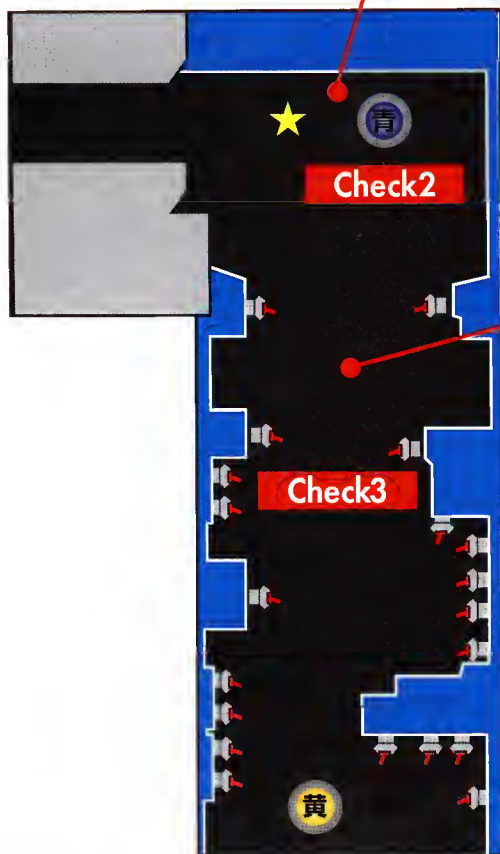
▲青クリスタルを回収。武器の種類は好みで変えていこう。

ENEMY DATA

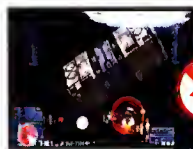
テイル×5
テイル×3
廃棄物コンテナ×1



▲突然上から廃棄物コンテナが落ちてくるので注意しよう。

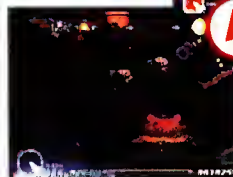


画面のスクロールと一緒に落ちてくる巨大な廃棄物コンテナのせいで、自機の移動できるスペースがかなり制限されてしまう。その上、左右の壁にはバラ&バラヌスが張り付いているため、ミスしやすいポイントだ。バラヌスたちのそばに寄るときには、フォースを盾にするか弾を撃つ前兆を見逃さないようにしよう。



◀巨大なコンテナが画面の大半を埋める。

▶コンテナの動きを予測しながら動こう。



◀バラ&バラヌスの処理のしかたが重要になってくる。

ENEMY DATA

廃棄物コンテナ×1

Check2→P75

Check3→P87

ここまで来ればとりあえず安心。廃棄物コンテナ落下地帯は終了だ。撃ち漏らしたバラ&バラヌスでも壊していよう。終わったらフォースを後ろに付けること。

ENEMY DATA

ピラ× 8

ピラ× 8

赤 赤クリスタル

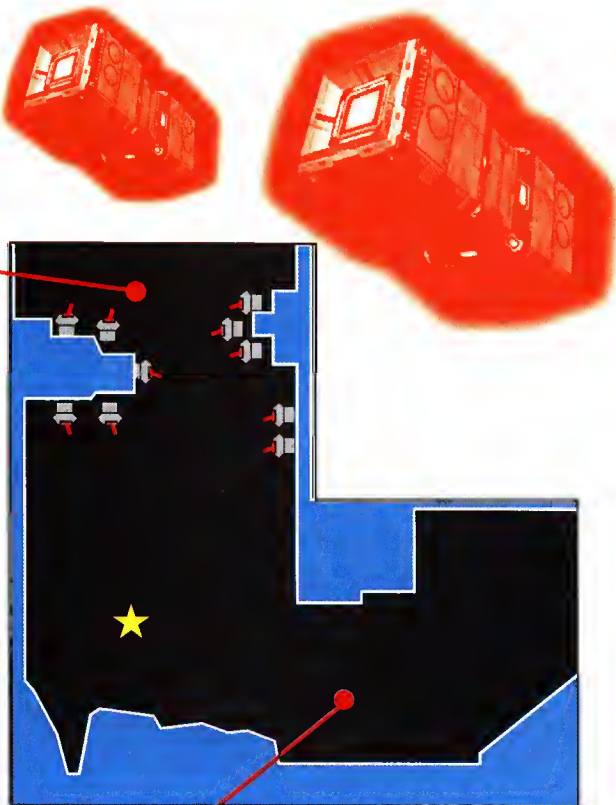
青 青クリスタル

黄 黄クリスタル

ミサイル

ビット

★ 復活Point



ピラニル編隊の登場。先頭にいる大きいヤツが親のピラニルだ。後ろにいるピラを守っているだけあって耐久力が高め。レーザーのレベルが上がっていない場合は波動砲を使おう。残ったピラは「軟らかい敵」に含まれるとはいえ、そのスピードは侮れない。全滅させるまで油断しないように。

ENEMY DATA

ピラニル× 1

ピラ× 8

ピラニル× 1

ピラ× 8

ピラニル× 1

ピラ× 8

▶ピラニル親子登場。まずは先頭にいるピラニルを倒そう。



▲結構硬いので、パワーアップしていないときは波動砲を撃とう。



▲残ったピラを全滅させるまでは油断しないこと。体当たりに注意。

STAGE 2

STAGE 2

キートコロニーがふたつ壁にくっついている。コロニーが見えたら、すぐに水から上がってキートが飛び回る前にコロニーごと破壊してしまおう。放っておくとどんどん出てきてしまう。コロニーを壊したら、フォースを後ろに付けてまた水の中へ。水の中ではできるだけ自機を前に移動させよう。

ENEMY DATA

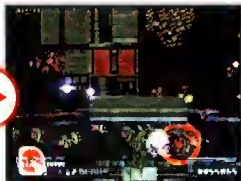
キート×多数

キート×多数

▶まずは素早くキート・コロニーを破壊。青クリスタルは好みで。



▲フォースを後ろに付け替えたら、タイミングを計って潜る。



▲できるだけ前に出ないと、下から出てくるピラニルに当たる。

Check4

ピラニルの3組の親子をやっけると、突然通路が狭くなりふたたびピラニルが現れる。狭い通路を埋め尽くすほどの大群が現れるので、自機がパワーアップしていないとつらい。もし装備がない状態で来てしまったら、スピードを上げてショットを連射しながら自機を小刻みに上下させて倒そう。

ENEMY DATA

ピラ&ピラニル×多数



▲あらかじめこの位置で待ちかまえておこう。準備はOK?



▲自機のパワーアップが十分ならあまり苦労することはない。

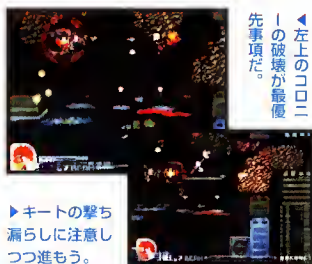


▶少しだけ溜めたライティング波を連射するのもかなり有効。

Check4→P81

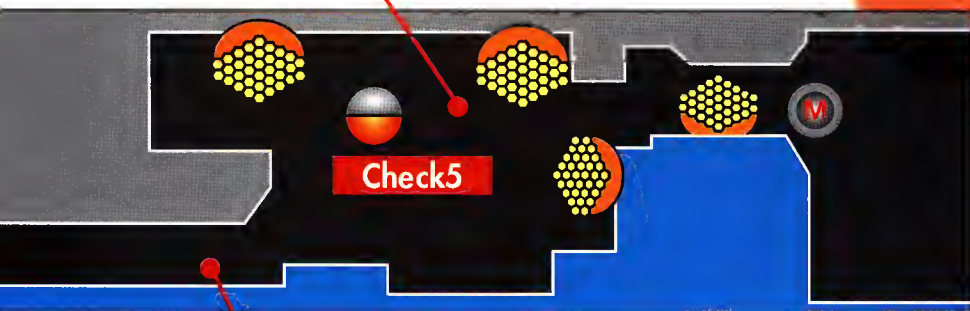
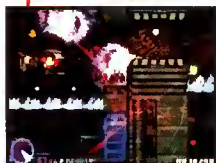
Check5→P81

なんとかスキを見て水から上がれたら、次はいそいで左上のキート・コロニーを壊そう。このコロニーさえ壊せればあとはもう安心だ。残りのコロニーも破壊して次のエリアへ。ビットの回収を忘れずに。



ENEMY DATA

キート×多数 キート×多数
キート×多数
キート×多数



後ろから大量に迫り来るピラをしばらく防いでいると、水から上がれる場所に出る。しかしそこにはキートが飛び交っているため、なかなか水から上がることができない。といって水中にいと……。



ENEMY DATA

ピラニル × 4



- 赤 赤クリスタル
- 青 青クリスタル
- 黄 黄クリスタル
- M ミサイル
- ビット
- ★ 復活Point

STAGE 2

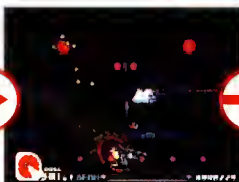
STAGE 2

キートの巣を無事抜けると、再びドルフィッシュのエリアとなる。2面最初のエリアと違い、今回は画面が半分水に潜っている。そのため飛び跳ねる前のドルフィッシュにも注意をはらう必要がある。水の中で待ちかまえると、突然現われたドルフィッシュに当たってしまうので、水の上にいよう。

ENEMY DATA

テイル×3
ドルフィッシュ×4

ドルフィッシュと一緒にテイルを出てみる。早めに倒そう。



▲テイルの弾は水に触れると消滅する。かといって水に潜ると……。



▲突然現われるドルフィッシュが危険。あせらず1匹ずつ確実に。



Check 6

ドルフィッシュ&テイル地帯後半。この辺りからドルフィッシュの体当たりが激しくなってきた、すべて倒すのが難しくなってくる。しかも画面端に追い詰められてしまい、そこを別のドルフィッシュにやられる、というパターンに陥りやすい。波動砲やフォースをうまく使い、何とかしのごう。

ENEMY DATA

ドルフィッシュ×4
テイル×3
ドルフィッシュ×4



▲前から来るドルフィッシュを待ち構えていても……。



▲中には飛び跳ねない奴もいる。何とか避けられても……。



▲上からはテイルの弾が迫っている。これはかなり悪い例。

Check6→P75

Check2→P80

2度目のドルフィッシュ地帯を過ぎれば、後はボス戦を残すのみ。その前に4体のPOWアーマーが現われるので、自分の機体にあった装備を整えよう。ただし赤クリスタルだけは出ない所に注意。



◀4体のPOWアーマーが同時に現れる。

▶赤クリスタルは前のエリアで出現するぞ。



黄クリスタル



青クリスタル



赤クリスタル



ミサイル



ビット



復活Point

ボス攻略

オスとメス2体で一組の巨大バイド登場！
VS ダストナイト・コクーン &
ダストナイト・ワーム



バイドの侵入により水没し、狂気の支配する空間となったエネルギー炉のラストでプレイヤーを待ち受けるのは、2体で一組のボス、ダストナイト・コクーンとダストナイト・ワームだ。コクーンが先に倒されるとワームが、ワームが先に倒されるとコクーンが激しい攻撃を繰り出してくる。

BOSS DATA

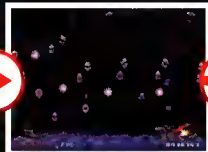
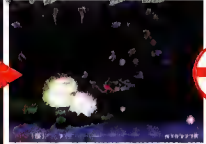
- 上：ダストナイト・コクーン 15000
- 下：ダストナイト・ワーム 15000

パターンA



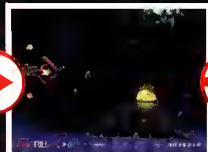
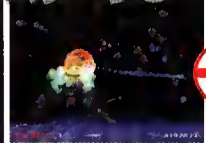
ダストナイト・コクーンは紫の弾をばらまいた後で、コアの付いている触手を伸ばしてダストナイト・ワームと合体。

パターンB



ダストナイト・ワームを先に倒すと、ダストナイト・コクーン単体で攻撃してくる。触手のスピードが速いので要注意。

パターンC



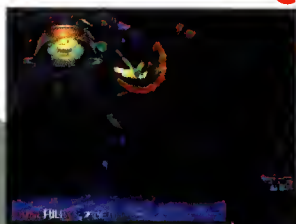
先にダストナイト・コクーンを倒すと、ダストナイト・ワームとの戦闘になる。4方向に射出される敵弾は破壊可能だ。

ボス攻略VSダストナイト・コクーン&ダストナイト・ワーム



CAPTURE

ボス戦に突入すると、同時に2体の巨大バイドが現れる。上部に浮いているのがオスのダストナイト・コクーンで、下をはっているのがメスのダストナイト・ワームだ。はじめにダストナイト・コクーンの下部の6つの砲台から発射される、紫色の弾は破壊できるので、ビットや攻撃範囲の広いレーザーで消してしまおう。また、この砲台自体も壊せるので先に倒すと楽になる。しばらく待っていると、ダストナイト・コクーンとダストナイト・ワームが垂直に並んで、ダストナイト・コクーンから触手が伸びてくる。この触手はダストナイト・ワームの上部に黄色く光るコアに接触すると、もともと縮んでダストナイト・ワームが引き寄せられる。この結合部分にフォースを分離して攻撃することで、両方に大ダメージを与えることができるぞ。



◀お約束といった感じで、オスはフォースを食いつかせよう。

▶フォース本体のダメージとフォースが壊れる弾のダメージで、殺できる。



フォースの分離攻撃で 触手との合体部分を破壊！

まず、触手がのびてきたら自機を画面右中央に移かし、後ろに向かってフォースを分離しよう。フォースが2体の間に挟み込まれれば成功だ。ただし、分離するのが早すぎるとうまく挟まってくれないので、タイミングをはかって分離していこう。一度挟まってしまうとR13はそのまま、R9はショットボタンを押して攻撃することで素早くダストナイト・コクーンを倒すことができる。しかし、RXのテントクルフォースだけでは挟まれた後で移動してしまうので、一気に倒すこ

とはできない。もう一度触手が伸びてくるのを待ってから、同様に攻撃すれば、2～3回で倒せるぞ。

ダストナイト・コクーンを倒すと、ダストナイト・ワームが単体で攻撃してくる。ダストナイト・ワームの背中から発射される黄色い弾は、4方向に放物線を描いて飛んでくるが、軌跡の部分にも判定があるので注意が必要だ。ただし、完全に水平方向には撃てないので、ダストナイト・ワームよりも低い位置にいれば、容易にかわすことができる。ビットが装備されていれば、上の方から降ってくる弾も消してくれるので安心だ。コアはむき出しになっているので、ダストナイト・コクーンを倒した直後から波動砲をためておいて解放すれば、簡単に倒すことができるぞ。

▶2体を同時に相手にしていると危険性が増す。片方ずつ倒していこう！



ONE POINT

ダストナイト・ワームを先に倒すと百害あって一利なし！

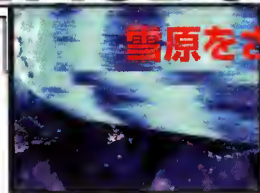


先にダストナイト・ワームを倒すと、ダストナイト・コクーンの動きが変化する。合体用の触手がかなりのスピードで自機を圧殺しようと迫ってくるようになり、攻撃が激しくなるのだ。また、コアも撃ち込みにくい場所にあるので非常に面倒。特にハイスコアを狙えるというわけでもないの、よほどのことがない限りは、ダストナイト・コクーンを先に倒しておこう。



悪なるつがいを
各個撃破せよ！

STAGE 3



雪原をさまよう脅威の超巨大バイド出現！

巨襲

中央アジアの山岳地帯に建設中であった対バイド兵器量産工場。しかし、この人類の希望は完成を目前にしてバイドの襲撃を受け、無人の廃墟と化した。そして荒涼たる雪原の中で、唯一生き残ったシャトル牽引運用超大型四足歩行トレーラーは心を失い、人類の脅威へと変貌した……

ZONE-D

頭部ヘッドランチャーと、そこから発射される強力な回転機雷が、コアへの最後の脅となつてゐる。

Check6



ZONE-C

Check4・5



後足をくり抜けばギョウサーを撃退すると、上部から無数の機雷が発射されてくる。この機雷の脅威を破壊した後は、出現する空中の敵を倒しつつ装備を整えて、ゲイツ上部のコアを目指す。

ZONE-A

ステージ開始直後、機体前部に取り付けられた生綱が火を吹き、巨大な前足を振り出し、胴体部分を……

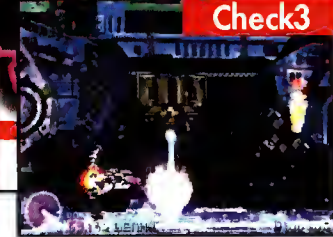
Check1・2



ZONE-B

胴体部分では大口径バーニアの噴射による炎と、レーザーの発射が待ち構えてゐる。

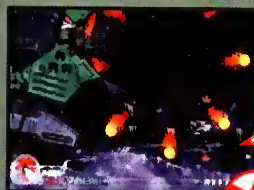
Check3



ステージ3は最初「虚心」というタイトルでした。普通の運搬機(ゲイツ)が、ある日バイドに乗っ取られてしまう。そして、生まれ変わったゲイツは、自分の存在意義も分からぬままにあの広い雪原を動いて目の前のモノを破壊し続けるんです。あの雪原はもともとは戦場でした。戦争で他のゲイツが死んでしまったのにゲイツだけが生き残ってしまった。本当は一緒に死にたかったゲイツなのだが、それも叶わずに、ただ雪原をうろろろしているという。そういう意味も含めて「虚心」だったんです。でも、あまりに意味不明かなと思ひまして最終的に「巨襲」というストレートなタイトルになりましたけど……。(ディレクター談)

ZONE-A

ステージ3は、ステージ内のすべてが超巨大バード・ゲイツとの戦闘となっている。まずは主砲の攻撃が待っているが、フォースを後ろに分離して攻撃することで対処しよう。主砲から発射される炸裂する敵弾は、炸裂する前はフォースで防ぐことができないので要注意。前足をくぐるタイミングはあせらずじっくりと。



フォースを主砲にぶつけておいて、自機は画面下へ逃げておこう。前からレリックが出現したら、弾を撃たれる前に破壊しておくべし。

主砲を破壊すると、前からキャンサーやサージなどが現れる。後ろから来るアレンは踏み潰されるので問題ない。



ENEMY DATA

■レリック	×2
■サージ	×18
■アレン	×3
■キャンサー	×3
■アレン	×7



前足をくぐるタイミングは、画面下の建造物が切れた直後。それ以外のタイミングでくぐると、潰されてしまう。

ZONE-B

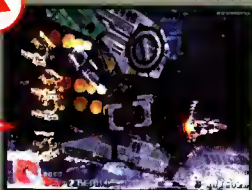
下部噴射ノズルの耐久力が高いので、フォースをめりこませて攻撃。



サーチレーザーに触れなければ攻撃されないの、楽に倒せる。



4体のキャンサーが出現したら、これを破壊しながら足をくぐる。



胴体部分では、まずは下部噴射ノズルを破壊する。アレンも出現するが、破壊が遅れると下部赤外線レーザーが動き始めてしまうので、最優先で壊そう。下部赤外線レーザーは、初めに赤いサーチレーザーを照射し、これに自機が触れると攻撃力のあるレーザーを発射して攻撃してくる。破壊後は後ろ足をくぐって最後尾へ。

ENEMY DATA

■アレン	×5
■キャンサー	×4

ZONE-C

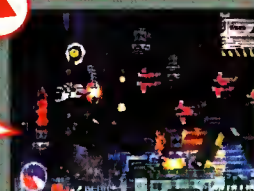
ゲイツの後ろ足は、ひざ、すね、くるぶしが破壊可能。ハイスコアを狙うのであれば、忘れずに壊しておこう。



機雷は無数に発射されてくるので、できる限り早めにゲイツの腰にある落下機雷発射装置を破壊しておこう。



コアとの戦闘に向けて、黄色と青のレーザークリスタル、ビットが出現する。特にビットは忘れずに取っておこう。



後ろ足をくぐりぬけると、上から無数に機雷が降ってくる。この機雷は落下機雷発射装置を破壊しない限り発射されつづけるので、早めに破壊してしまおう。ゲイツ上部ではリボーなどの空中の敵が襲ってくるが、ここで出現するPOWアーマーはビットを持っている。今後の展開が楽になるので、必ず回収しておこう。

ENEMY DATA

■機雷	×多数
■リボー	×20

サージが画面後方から飛来するので、フォースを後ろに付け替えて対処しよう。さらに進んでいくと、頭部ランチャー砲身部が出現する。ここから発射される回転機雷は耐久力があるので注意が必要だ。しかし、回転機雷は頭部ランチャー砲身部が破壊されるまで射出され続けるので、砲身部を優先して破壊するように。

ENEMY DATA

■リボー	×2
■サージ	×8



第一段階の攻撃は、回転機雷を発射してくる。この機雷は耐久力が高いが弾速が遅いので、先に本体を破壊しよう。

ZONE-D

リボーの群れが出現しなくなったら、事前にフォースを後ろに付け替えよう。全滅させたら再び前に付け直す。



第一段階から一定の時間が経過しても破壊できないと、後部の砲台がせり出してきて、炸裂弾で攻撃してくる。

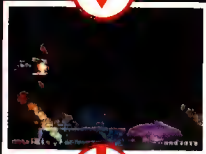
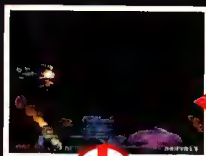
ボス攻略

Gigantic Auto-traction Transport System
VS牽引型運搬機「ゲイツ」

パターンA



パターンB



BOSS DATA

■ひざパーツ	400
■すねパーツ	1200
■くるぶしパーツ	600
■前部レーザー砲身	1600
■前部レーザー砲身カバー	200
■下部噴射ノズル	2400
■下部赤外線レーザー	3200
■落下機雷発射装置	4200
■回転機雷	200
■頭部ランチャー 砲身部	4000
リフレクター部	8000
■コア	24000
■コアカバー	600



◀ R13のライティング波動砲
ならば接近する必要もない。

ボス攻略

CAPTURE

まずは赤いレーザーがリフレクターで反射されてくるが無害なので、先に波動砲をためておけば先制することができる。しかし、このレーザーに自機が触れると攻撃判定のある黄色のレーザーを発射してくるので、すぐに画面下へ自機を回避させよう。あとは回避中に波動砲をためておいて同様の攻撃を繰り返すことで、リフレクターを破壊できる。フォースを分離して攻撃するのもよいだろう。リフレクターを破壊すると、コアを中心とした半円を描く赤いレーザーが発射され、これに触れると極太の赤いレーザーを発射してくるようになる。スピードを4速にしておいて画面右はじで引きつけ、一気に左に移動してかわしていこう。レーザーを右に撃っている際のコアは無防備なので、密着して波動砲を当てればすぐに破壊できる。

ONE POINT

リフレクターはコアからの攻撃前にきちんと倒そう！



リフレクターを一定時間内で壊せない、あるいは逃げ続けていると、リフレクターが閉じてコアからの攻撃が始まってしまう。さらに、閉じたといってもリフレクター自体は存在しているので、画面右側へ逃げるスペースが非常に狭くなる。リフレクターは閉じてからも破壊できるので、最優先で破壊してしまおう。得点も変わらないので、特に残しておく意味はないぞ。



STAGE 4

かつて地球の最終防衛線だった要塞は、

侵食



なんとこのハッチからは4体目ものPOWアーマーが出る。しかも、出現アイテムはビットだ。



◀出現前にハッチを破壊してしまおうと出ない。

それは侵食。すべての急な事件の発端となった宇宙要塞は、バイドにより悪魔の迷宮と変貌していた。かつては地球最後の防衛線として、数々の難局を撃破してきた要塞を、人類は奪還できるか。誇りを賭けた壮大なバトルが、宇宙空間で始まる。

この面はすべて縦スクロールで進行する。敵も上下から現われるので、うまく敵の左(右)側に回り込まなければならない。特殊なステージなので、敵の動きを良く見て対応しよう。最初に出てくるファンネル弾はフォースで防げないぞ。

ENEMY DATA

ファンネル×2

▶ファンネル登場。フォースを通信してはいけない。



◀できるだけ弾を撃ってこない、移動中を狙おう。

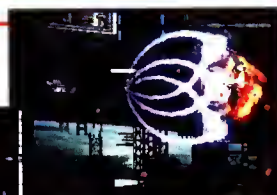
ここで一時通路が狭くなり、多数のゴミ(?)が降ってくる。簡単に壊すことができるが、ビットを装備していないと、接触してしまう場合が多い。

ENEMY DATA

ファンネル×4
残骸×多数
ファンネル×2

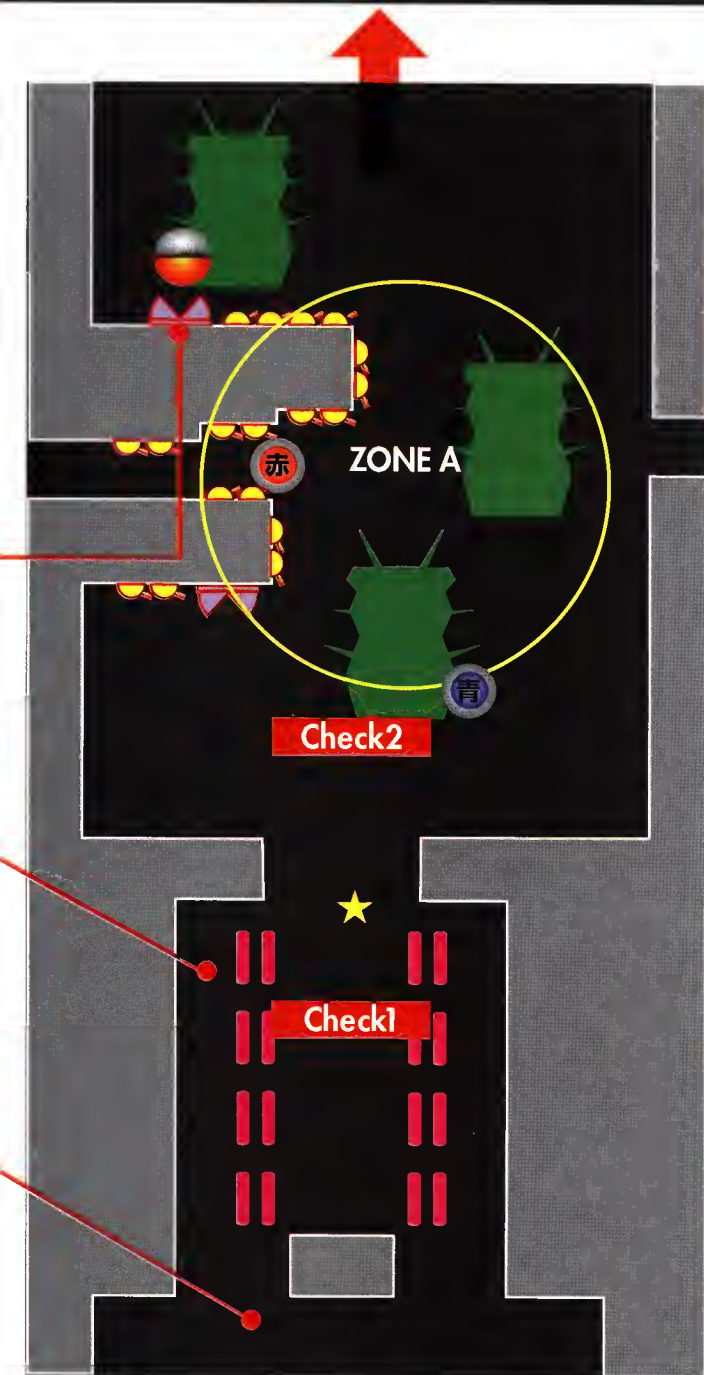
装備が貧弱な場合は侮れない。ゴミに紛れてファンネルが現れるので、細心の注意が必要。

▶波動砲を撃つのもいい手だ。しっかり狙おう。



◀ビットが付いていない状態だとかなりの驚異である。

ステージ4の「侵食」は、もともとは「侵略」でした。あの場所は人類のものだったのにバイドが棲みついて侵略されてしまったという設定があるのでそのまま「侵略」だったんですが、実際にステージ4の企画を考えた人間が「侵食」の方がいいというアイデアを出しまして、おそらく機械的なものと生物的なものとが融合したイメージが「R-TYPE」のイメージとしてあるからだと思うんです。かつての地球最後の防衛線、いわば地球の命であった場所がバイドに「食われて」しまった、というショッキングなイメージを出すのが狙いだったのだと思います。バイドの生命体らしさを強調したタイトルですね。(ディレクター談)



Check1

↓
P77

Check2

↓
P89

-  赤 クリスタル
-  黄 クリスタル
-  青 クリスタル
-  ミサイル
-  ビット
-  復活Point

STAGE 4

ここからしばらく左右の地形がなくなり、U-ロッチミサイルボッド装備型とファンネルが交互に出てくる。交互といっても順番のことなので、倒すのが遅れるとそのまま次の敵が出てきてしまうので注意。このPOWアーマーは現れてすぐに画面下に消えてしまうので取り逃ししやすい。

ENEMY DATA

ファンネル×4 U-ロッチ黄×2
U-ロッチ黄×3 ファンネル×2
U-ロッチ黄×2



▲まずはファンネルが出現。4機が一度に出てくるが慌てな。



▲続いてU-ロッチ登場。この辺りからペースを上げていこう。



▲少し放っておくとこういう状態に。それほど辛くはないが。

パーソロン3機の攻撃をしのぎきると、巨大な戦艦が壁に突っ込んで動けなくなっているという、ちょっと楽しい場所に来る。ここはその戦艦よりも戦艦から出てくるファンネルに気を付けよう。よほど気を抜いてない限り大丈夫だが。

ENEMY DATA

壁に刺さった戦艦×1
ファンネル射出口×1
ファンネル×3

▼特に弾を撃ってくるわけではないので点数を稼ごう。



▲ファンネルはここから出てくる。覚えておこう。

VS

パーソロン

巨大な巡洋艦パーソロンが3機出現する。画面を覆い尽くさんばかりの巨体に、追いつめられながら、さらに同時に出てくるキャンサーとも戦わなければならない。がんばろう。



▲レーザーはしばらく放射され続けるので、移動が制限される。

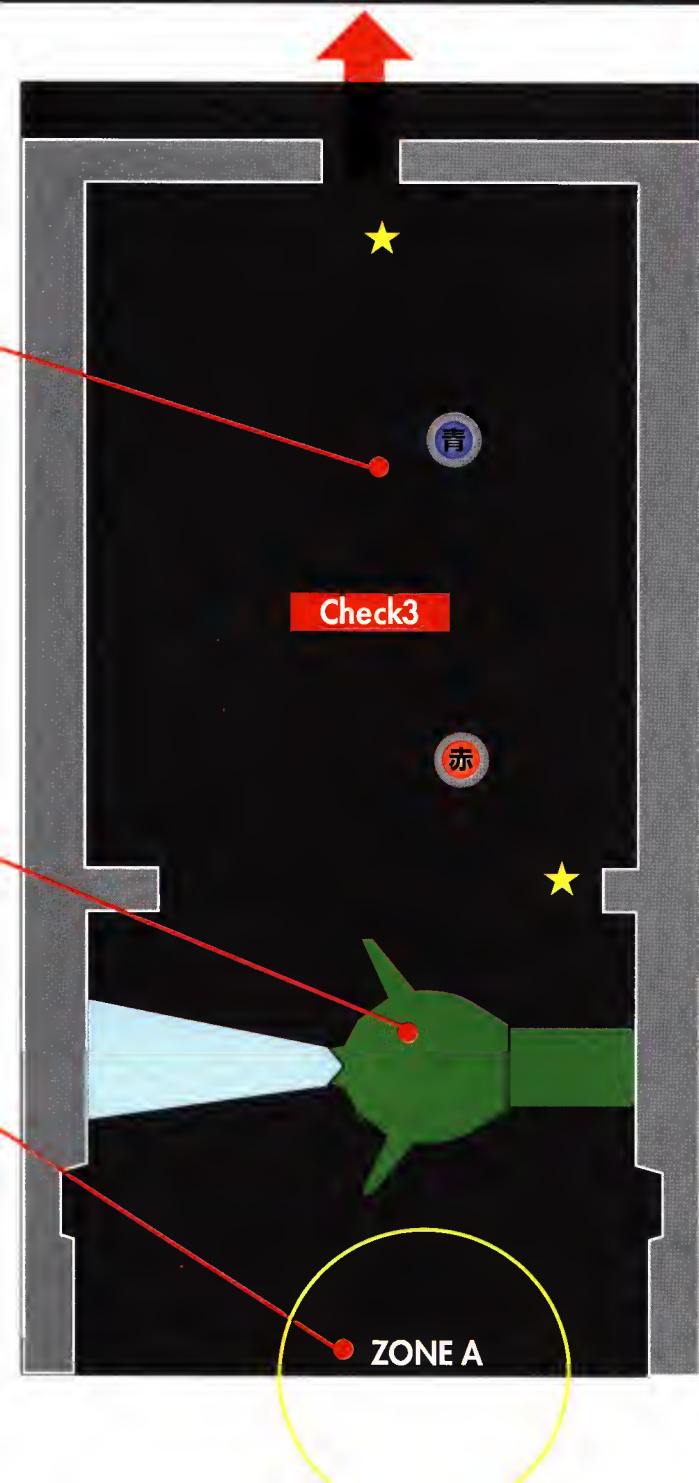
ここで出現するキャンノンとキャンサーは、パーソロンと同時に攻撃してくる上に数が多いので、画面全体に注意を払いながら進んでいかなければならない。数が多い分だけ稼ごうと思えばかなり稼げるので、ハイスコアを狙うのなら全滅させよう。



ENEMY DATA

キャンサー×3 キャンサー×3
キャンサー×6 キャンサー×4

▲これだけ数があると弾でも稼げる。



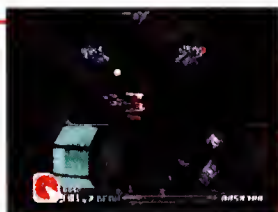
Check3

↓
P83

-  赤 クリスタル
-  黄 クリスタル
-  青 クリスタル
-  ミサイル
-  ビット
-  復活Point

STAGE 4 STAGE 4

ここまで来ればもう安心だが、U-ロッチ青が迫ってきているとはいえ画面の上にくっつくのはやめよう。この後すぐに上からゴミが降ってくるので、少しスペースを空けておいたほうが安全だ。ゴミに混ざってミサイルと赤クリスタルを出すPOWアーマーが落ちてくる。ボス戦が控えているので忘れずに回収しよう。



▲この後すぐにボスとの戦闘なのでアイテムは必ず取ろう。

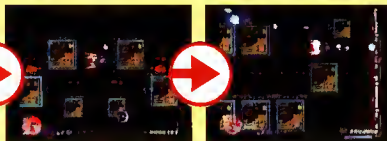
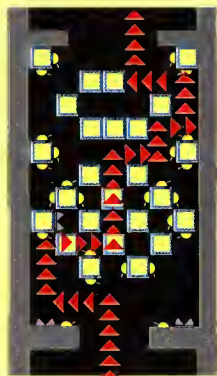
そして問題のブロック地帯に突入だ。でっばる前のブロックをよく見て、出来るだけ正面に行かないようにしながら、キャノンの弾を避けつつ進もう。

ENEMY DATA

サージ×14	サージ×14
U-ロッチ青×1	サージ×10
U-ロッチ青×6	U-ロッチ青×7

進行ルート例

まず右の小さな写真を見てほしい。これはブロック地帯をなかなか抜けられない人のために作った進行ルートの一例だ。フォースを後ろに付けてこの通りに進めば比較的楽に抜けられるはず。ちなみにこのルートは「超攻略」ページと同じなので合わせて読めば理解しやすいと思う。慣れたら自分なりの道も探してみよう。



U-ロッチ黄&ファンネルのラッシュの後に少し間があり、U-ロッチリングレーザー装備型が現れたら、この面の山場ブロック地帯のスタートだ。とりあえずU-ロッチ青が出る前に波動砲を撃てる状態にしておき、

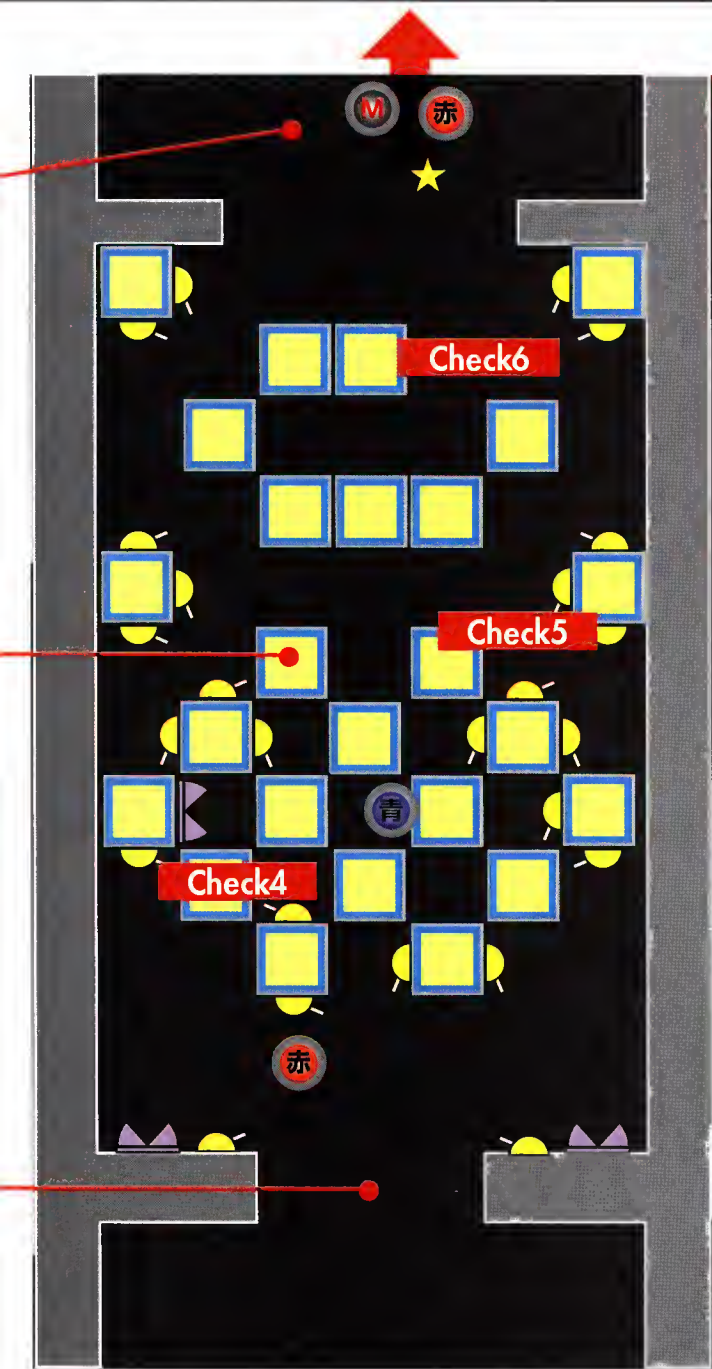
ENEMY DATA

U-ロッチ青×1

▶このスキに波動エネルギーをチャージして……。



◀U-ロッチが現れた瞬間に発射！これで楽勝。



Check4

↓
P89

Check5

↓
P77

Check6

↓
P83

- | | |
|---|---------|
|  | 赤クリスタル |
|  | 黄クリスタル |
|  | 青クリスタル |
|  | ミサイル |
|  | ビット |
|  | 復活Point |

ボス攻略

宇宙を彷徨う巨大バイドに鉄槌を下せ!!
VS Q.T.キャット



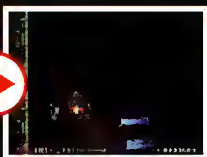
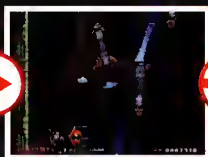
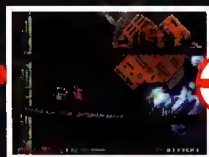
迷宮のように入り組んだ宇宙要塞を抜けたかと思っただ瞬間、大出力のバーニアで高速飛行する巨大バイド・Q.T.キャットが登場する。大量の大型ミサイルとリング状のレーザーを放ちつつ、高速で接近、離脱を繰り返してくるので、ダメージを与えられるチャンスを見逃さずにいこう。

BOSS DATA

■Q.T.キャット

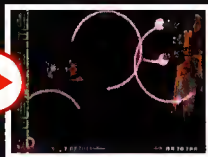
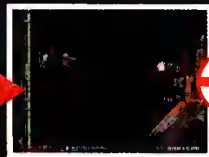
40000

パターンA



画面手前から奥へと移動しつつ、大型ミサイルを自機のいる場所へめがけて大量に発射。一定時間が経過すると、パターンBへと移行する。

パターンB



画面右端に移動した後に、リング状のレーザーを撃ってくる。このレーザーは欠けている部分があるので、そこに入り込んで回避もできる。

ボス攻略VSQ.T.キャット

BGMがボスのものに切り替わり、最初に画面奥から飛来するときに判定があるので気をつけよう。あらかじめ波動砲をためておけば、ここでダメージを与えることも可能だ。画面奥を移動しながら大量に発射してくる大型のミサイルは、発射の時点で自機がいる地点を目指してホーミングしてくる。この大型ミサイルは弾速が早く、自機のスPEEDを最低でも3速、できれば4速に上げておかないと避けるのが困難になってくるので、事前の準備が必要だ。また、意外に耐久力があるので、破壊するにはわずかだが時間がかかる。しかし、この一瞬のタイムラグで追いつめられてしまう可能性が高いので、素直に回避に専念しよう。回避する際は一ヶ所にとどまらず、うまく誘導しながら避けることが重要で、画面下で楕円を描くように移動す



CAPTURE



◀高威力の波動砲を
撃つだけで、短時間
で倒すことも可能。

▶アンカーフォースを食いつかせるには、レーザーをくぐり抜ける必要がない。



わずかなチャンスに最大のダメージを与えよう！

ると良い。ダメージを与えるポイントは、画面手前にQ.T.キャットが移動してきたときのわずかな時間しかない。奥にいて表面が暗い場合はダメージを与えられないので、大型ミサイルを避けながら波動砲をためておこう。R9の波動砲は威力が高いので、パターンBに移行するまでに倒してしまうこともできるぞ。一定の時間が経過すると、Q.T.キャットは画面右端に移動し、ピンク色をしたレーザーを発射してくる。このレーザーは円状で回転しているが、欠けている部分があ

るの中に入り込んで回避することもできる。ただし、1箇所にかたまって撃たれた場合は円の内部から脱出できなくなるので、できるだけ中に入らずによけていこう。この攻撃をしている間、Q.T.キャット本体は完全に露出しているの、ダメージを与えることができる。先端に付いている副砲以外はすべて本体扱いなので、撃ってはすれることはない。リング状のレーザーを避けつつ、前方に攻撃力を集中して一気にダメージを与えよう。R13の場合は、パターンBに移行した時点でアンカーフォースを分離して食いつかせておくとも非常に楽になる。リング状のレーザーを画面上部に引きつけておいて画面下に移動するだけで、危険な弾よけをせずに安全に倒すことができるぞ。

▶このように本体が明るい状態でない
と、ダメージを与えることはできない。



ボスの状態を見極めよう！



ONE POINT

ホーミングしてくる大型のミサイルを破壊するには？

この大型ミサイルは発射から着弾までが早く、ホーミング性能も非常に高い。そのため、状況に応じてフォースを付け替えようとしても、ミスしてしまうことが多いので、どちらか一方で固定しよう。基本的には円運動で対処することになるが、装備しているフォースと状況にあわせた対処も必要だ。ただし、残念ながら大型ミサイルを破壊しても、得点はまったく入らない。



R-TYPE IMPRESSION

敵の攻撃が厳しくなる後半に向けて…

3速で安定しがちなスピード 調節の使い方を考えてみる

■ 攻略に組み込んでみる

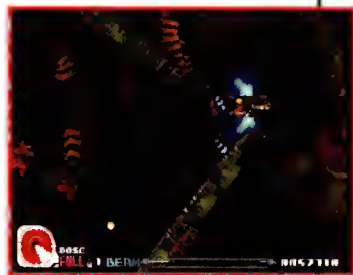
これは一番実用的な使い方だ。3速ではやや不安が残る場所を覚えておき、そこまで進めたらおもむくに4速もしくは2速にスピードを変えるのだ。例えば5面のパイプ地帯。1カ所だけだが3速のままではスピードが足りなく通り抜けづらい場所がある。または6面のノーザリーの下に潜り込むパターンを使う場合。狭い場所を進むため、今度は逆に2速以下にしたほうが安全に潜り込んでいられる。このような場所をあらかじめ決めておき、当然のようにスピードを変えてみる。毎回のプレイ内容が安定し、パターンが作りやすくなるぞ。

■ 緊急回避に使ってみる

今度はかなりのテクニックを要する。たくさんの敵弾に囲まれて絶体絶命！ と言う状況で素早く4速にスピードを上げ、針の穴をも通すような正確な自機さばきで、敵の後ろに回りこみ全弾発射！ という使い方だ。これができたら君もヒーローだ。

■ 足かせ

1速のままでクリアに挑戦してみる。思ったよりもかなりむずかしい……、というか絶対ムリだ。



自機の当たり判定の変化について考察してみる

次はマジメな話。気づいた人は鬼のような観察力と注意力を持った人だと思うが、このゲームの自機は状態により当たり判定が変化する。その状態とは、フォースの装着位置とドースブレイクの有無が密接に関係している。

まずは普通の状態。何も付けていない自機は、先端に当たり判定が無いことが写真を見てもらえばわかると思う。

次にフォースのドースブレイク前後の当たり判定の違いだ。実に倍近く

の差が出るのが見て取れる。これはすなわち「ドースブレイク時のフォースは、敵または敵弾を防ぎやすい」ということを如実に表している。△ウェポンはその後の危機を招く。

写真で見る自機の当たり判定の変化

普通の状態



▲後ろにフォースを付けてもこれと同じ。

ドースブレイク装備



▲ここまで違うと△ウェポンを使えないぞ。

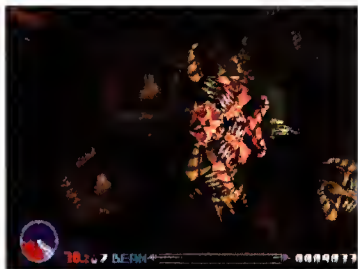
フォース装着時



▲一番左の写真とよく見比べてみよう。

ハイスコアアタックの時の ワンポイントアドバイス

シューティングをやるなら、ハイスコアを狙わないと意味がない(個人的意見)。そこで、高得点を狙う場合の基本的なポイントを考えてみる。まずは「フォース以外の装備を付けないこと」。ビットやミサイルで壊すと損する。ふたつめは「弾はできるだけ撃つな」。弾を撃つにしても、どのくらい撃っても平気なのか、加減を見極める。



クリア重視の人にも安心の 「復活パターン」を完全収録

一度ミスをするとう装備が無くなってしまいうため、次々と自機がやられてゲームオーバー。こんなときに役立つのが「復活パターン」だ。スペースの都合上文章自体は短めだが、内容は充実している(と思う)ので、とりあえずクリアを目指している人はよく読んで欲しい。



攻略法は無限大!! キミのオリジナル攻略パターンを作れ

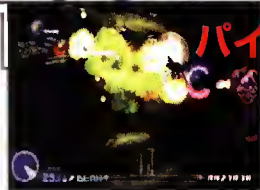
この本で紹介されている攻略法は、あくまで本書攻略チームの作った一例だということを忘れないで欲しい。つまり本書で解説した攻略法以外でも、クリアは可能だということ。まずは全面クリアを目指す上での手引きと考えてもらえれば幸いだ。そして一通りクリアした後は、自分で攻略してみるのもいいだろう。それこそがシューティングゲームの醍醐味であると我々は認識している。それでも難易度の超高い本作、どうしても突破できない難所にぶつかるともあるだろう。そんなときこそ、本書攻略ページを参照してもらいたい。と、最後を無難な話でまとめたところで当コラムは終了。アイレムホームページのハイスコア登録もよろしく!! (攻略チーフ・長谷川)



◀敵の登場場所を見えるのはもちろんのこと、どのくらい撃ち込めば壊れるかなど調べることはまだまだあるぞ。



STAGE 5

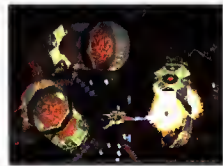


パイロットの過去の記憶が襲いかかる

邪悪



セル・タワーは、どこかに開いている亀裂に撃ち込まないと破壊できない。よく狙って撃とう。



▶普通に満めた波動砲を撃つのも良い手だ。

それは邪悪。パイロットの精神に干渉してくるバグ。宇宙要塞での闘いに勝利し、帰路についたパイロットが迷い込んだ世界。さまざまな記憶が錯綜し、どこか懐かしい気持ちになるその風景は、特定不能。幻覚か？ 現実か？ 歴代「R」の敵達が、より強力に進化して現れる。



Check1

ここは装備さえ整っていれば、ほとんど力任せに進んでいける。1カ所だけ気をつけるのは、右上からリボアの編隊が現れた後、左下、つまり後ろからもう一度リボアが出てくる場所だ。フォースを後ろに付け替えておきましょう。

ENEMY DATA

リボア×7 ガウバー×4
リボア×6 ガウバー×4

▼前から来る敵は楽勝。常に連射していればOK。



▲後ろから来る敵は要注意。前もってフォースを後ろに。

「邪悪」が正式なタイトルですが、最初は「蘇生」でした。予定では、このステージのボスは初代「R-TYPE」の1面ボス、ドフケラドブスだったんですよ。アイツは真っ先に倒される弱いボスだったんだけど、実はものすごく強くて、死んだ後で「R-TYPE」の世界を全部飲み込んでしまった。そこにかつての2面や3面のボスが出てきて、その後でドフケラという予定だったんですが、ボリュームが大きくなりすぎて、ドフケラドブスを削ったんです。ドフケラドブスがいなくなり、ステージコンセプトや構成も大きく変わってステージタイトルも現在のものに変更になりました。(ディレクター談)

Check1→P84

Check2→P90

この辺りでガウバーが連続で出てくる。画面の周りからまとめて襲いかかってくるので、うまく自機を移動させないと簡単に追いつめられてしまうぞ。装備が完全ならあまり問題はないが、貧弱なときは少々きつい。その辺の復活パターンは下のカラダを参考にしたい。

ENEMY DATA

ガウバー×7
サージの残骸×多数
ガウバー×5



▲ただし耐久力が高めなので、しっかりと倒したのを確認しよう。



▲チャンスがあればエネルギーを溜めて、まとめて倒しても良い。

Check2

復活パターンについて

ここで復活したときの最大のポイントは、ガウバーのかわしかただ。装備がないときはあまり弾を撃たずに、かわすことに専念しよう。下手に弾を撃つと、攻撃を受けて止まっているガウバーと、新しく出てきたガウバーに挟まれてしまうからだ。



▶右側を通過して上
に回り込もう。こ
れで安心だ。

▲まとめて出てく
る場所では、最初
のヤツを単発打ち。



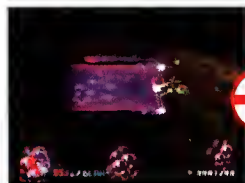
- 赤 赤クリスタル
- 青 青クリスタル
- 黄 黄クリスタル
- M ミサイル
- ビット
- ★ 復活Point

STAGE 5 STAGE 5

ここからの敵の出る順番には、ある程度のパターンが存在する。最初に画面の周りからゲルが現れ、次にクローチが登場して登場。最後にそのクローチを追いかけるようにムーラが出てくるという流れだ。この流れとクローチの出現場所を把握していれば、わりとスムーズに抜けられるだろう。

ENEMY DATA

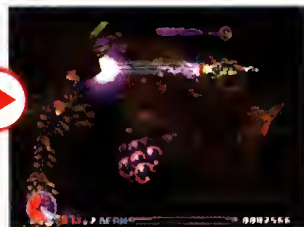
ムーラ×3	クローチ×15
ゲル×4	ゲル×10
ムーラ×2	



▲画面端にくっついてると危険なので、よろないように。



▲続いてクローチ登場。たくさん出るので場所を覚えよう。



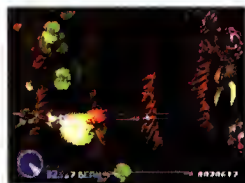
◀最後にクローチを追いかけるようにムーラが飛び出てくる。

Check3



赤

まずムーラが3匹出てくる。ムーラは少し特殊な敵なので、その説明をしよう。頭を破壊すると、残ったからだは四方に飛び散るだけだが、問題は体のパーツを壊してしまったときだ。この場合は残ったからだは画面中を不規則に飛び回り始める。こうなってしまうとかなり厄介なので、必ず頭を壊すようにしよう。このムーラの倒し方については、p78の攻略ページで説明しているので、詳しくはそちらを見てもらいたい。



◀頭を壊した時に飛び散るからだにも当たり判定は存在する。注意しよう。

▶体がちぎれてしまったら、急いで後始末だ。



Check3→P78

Check4→P84

復活パターンについて

この場所での復活は、敵の出現パターンさえ覚えていれば大丈夫だ。問題があるとすれば、攻撃力不足のせいでムーラの破壊が遅くなりがちなのだろう。それも波動砲を使うことによって解決できるだろう。アイテムは取り逃さないように。



▲波動砲を使うことによって攻撃力不足を補う。

▶クローチはいつも通りにやれば問題なくさばける。

-  赤クリスタル
-  青クリスタル
-  黄クリスタル
-  ミサイル
-  ビット
-  復活Point

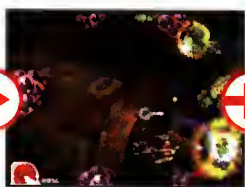
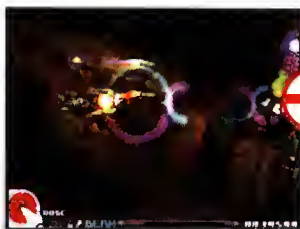


ここでクローチとムーラが同時に出てくるが、先に攻撃すべきなのはムーラの方だ。クローチはよく見ると画面の奥から現れているのでまだ当たり判定が出ていない。この隙にムーラを倒してしまい、その後でクローチを始末しよう。

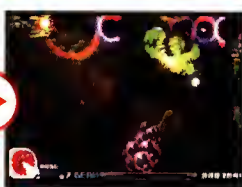
ENEMY DATA

ゲル×8	クローチ×8
クローチ×9	ゲル×10
ムーラ×3	クローチ×10

▶問題の場面だ。2種類が同時に出現するように見えるが……。



▲実はクローチはまだ画面の奥にいるので、まずはムーラを倒す。



▲その後でクローチの集団を倒す。弾を撃たれる前に倒すように。

STAGE 5

ここから飛び交うパイプをかわしながら進むエリアに入る。ポイントとしては、パイプの移動先を読むときは回転も頭に入れて判断することと、ニュートはかなり弾を撃ってくるので、倒すときにも警戒を怠らないようにすること。



4
まのてがいの
入口のようだ。

ENEMY DATA

ニュート×4
ドップ×多数
ニュート×4

▲いつ撃たれても大丈夫な状況を作ってから攻撃だ。

ここで機種によっては生命線となる黄色クリスタルが出る。忘れずに回収しておこう。



▲RXの場合は悩み所だ。君ならどうする？



この辺で飛んでくるパイプは、間を通り抜けるタイミングを間違えると即死する。下に連続写真を載せているので、よくみて場所を覚えておこう。そのあとすぐに後ろから出てくるリボーに対応できるように、フォースを後ろに付け替えておくとかかなりスムーズに抜けられる。

ENEMY DATA

ニュート×12
リボー×4
ニュート×4



▲このパイプがここまで迫ったら一気に前に出る！



▲スピードを4速にすると、比較的ラクに抜けられる。



▲すぐに後ろからリボーが現れるのを忘れるな。



▲ドップが後ろからくるのでフォースはそのまま。

Check5→P90

Check6→P78

ボスの手前に最後の難関が待ちかまえている。
上下から現れるパイプにニュートがびっしりと張り
付いていて、壮絶に弾を乱射してくる。上下に

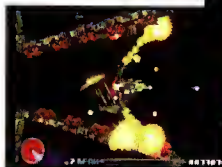
▼射程が短いため結局段幕
に飛び込むハメになる。

ENEMY DATA

ニュート×5

ニュート×5

攻撃できる黄レー
ザーがかなり役に
立つ場所だ。ただ
しRXだけは他の
武器の方が……。

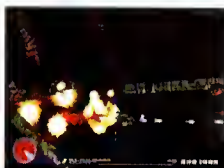


▲他の2機種は黄レーザーで
太安定だ。ラクちん。



復活パターンについて

基本的に装備がある
場合とやることは同じ
だが、後ろからリボー
が出てくるところは別。
この時点でレーザーが
撃てるまでフォースが
成長しないからだ。や
はりフォースを後ろに
飛ばして攻撃する必要
がある。はずすかなり
ピンチになるぞ。



◀フォースを飛ば
して迎撃。チャ
ンは1回きりだ。

▶レーザーが打
てるようになれば、
とりあえずは安心。



赤 赤クリスタル

青 青クリスタル

黄 黄クリスタル

M ミサイル

ビット

★ 復活Point

ボス攻略

悪夢に生息する最悪の三大バイド登場！

VS ゴンドラン&ゴマンダー&グリーン・インフェルノ

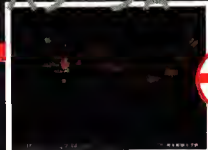


漆黒の闇の中、幻惑の空間に迷い込んだ自機を歴代『R・TYPE』シリーズに登場したバイドたちが迎え撃つステージ5。そのラストを飾るのは、初代『R・TYPE』に登場した3体の巨大バイドだ。基本的な攻撃方法は旧作を踏襲しているが、動きが大きく変化しているので注意しよう。

BOSS DATA

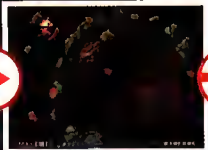
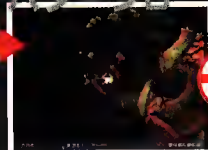
■ ゴンドラン (コア)	2000
■ ゴンドラン (各砲台)	400
■ ゴマンダー	4000
■ インスルー (胴部)	200
■ グリーン・インフェルノ (通常砲台)	100
■ グリーン・インフェルノ (ジェットノズル)	1600
■ グリーン・インフェルノ (SWAY砲台)	300
■ グリーン・インフェルノ (火炎砲台)	500
■ グリーン・インフェルノ (コンテナ)	800
■ グリーン・インフェルノ (機関部)	8000

パターンA



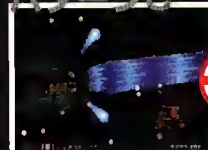
巨大な蛇のような姿をした巨大バイド・ゴンドランが出現。円状に回転し、その円の中心に向かって弾を発射してくる。

パターンB



巨大バイド・ゴマンダーが出現、内部から蛇型のバイド・インスルーを生み出す。レーザーが来るとパターンCへ移行する。

パターンC



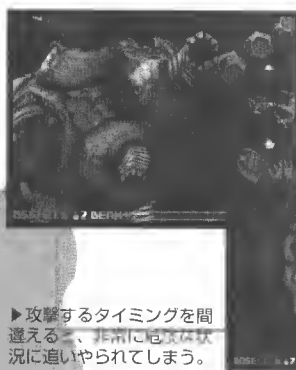
巨大戦艦・グリーンインフェルノが登場。太いレーザーを発射後、砲台からの攻撃に切り替わる。また、コアも攻撃してくる。

ボス攻略 V S ゴンドラン & ゴマンダー & グリーン・インフェルノ



まずはゴンドランが飛来してくるので、降ってくる POWアーマーの残骸を破壊したらフォースを後ろに付け替え、画面左上で待機しよう。出現したゴンドランは画面左端から輪になって移動してくる。ゴンドランの描く輪に切れ目が見えたら、すぐに中に入って攻撃しよう。これは、ゴンドラン全体が画面上に出てしまうと、大量に発射されてくる敵弾をかわすことが非常に難しくなるため。この後でも内部に入ることはできるが、タイミングはとてもシビアだ。ゴンドランを倒すと、再び POWアーマーの残骸が大量に現れる。しかし、出現アイテムは各レーザークリスタルが1つずつなので、赤を最後にとっておこう。

次にゴマンダー内部からインスルーが出現。体のパーツと発射される弾は破壊できるが、本体は無敵なの



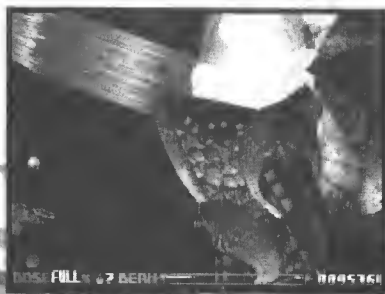
▶攻撃するタイミングを間違えると、非常に危険な状況に追いやられてしまう。

攻撃・出現パターンを完全に理解しておこう！

で気をつけよう。この後ゴマンダー本体が現れるが、はじめに画面左に向かって飛んできた際は、自機を画面左端に位置することで回避できる。これを回避したら、フォースを後ろに付け替えて画面右中央に自機を移動しよう。左側からはゴマンダーが、右側からはインスルーが2匹距離を狭めてくるが、この位置にいればかわすことができる。あとはゴマンダーが通過するたびにフォースを前後に付け替えることを忘れなければ、容易にとどめを刺すことができるはずだ。

続いて、グリーンインフェルノによるレーザー掃射があるので、画面右上で回避しよう。この間にフォースを後ろに付け替えておき、まずはレーザーの砲台を破壊する。上下に付いている他の砲台も破壊しておくといいが、すぐに画面上部に逃げないと圧殺されてしまうので注意が必要だ。これを回避するとコア本体が「姿を現し、青い弾で攻撃してくる。しかし、周りに砲台が見えたらそちらを優先的に破壊しておこう。これは、この砲台から発射される火球はフォースで防ぐことができず、残しておくとなくなるためだ。砲台を破壊したらコア本体に撃ち込み開始。コアの攻撃が止んだら、画面の反対側に移動してフォースの前後を付け替えよう。体当たりを避けつつ、体勢を調えられるぞ。

▶ゴマンダーを倒さずにいると、インスルーが直撃して破壊してしまう。



ONE POINT

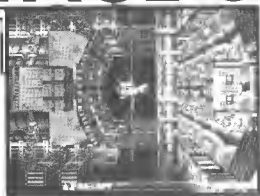
大量に現れる POWアーマーで装備を整えておこう！

ステージ5では、ボス戦突入直後とゴマンダー登場前に、大量の POWアーマーが登場。これは一度死んで復活したプレイヤーに対する救済措置であると考えられる。だが、これらすべての POWアーマーを倒しても、出現するレーザークリスタルの数は赤、青、黄の3個のみ。自機に合わせて、できるだけ攻撃力の高い装備になるように、最後取る色を決めておこう。



冷酷無情な
レーザー掃射！

STAGE 6



人類最後の希望が今、目醒める…

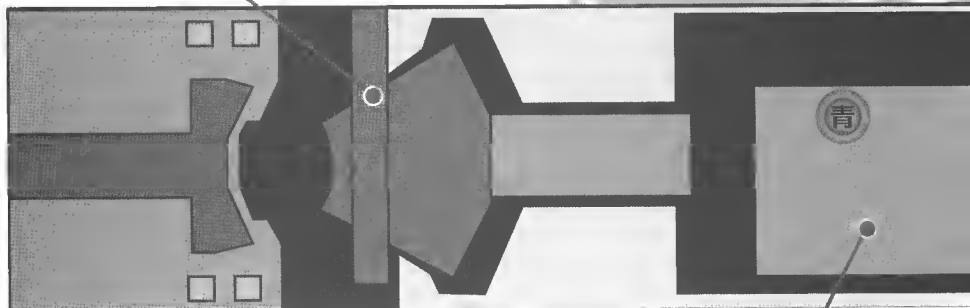
覚醒

まずは基地の入口でリボーが数機飛んでくる。もはやこの程度でやられる人はいないと思うが、油断は禁物だ。素早く確実に全滅させるようにしよう。

ENEMY DATA

リボー×2
リボー×4

それは覚醒。通信が途絶えたR戦闘機開発プロジェクトの中心基地。心の中に宿棲しだしたパイドを振り払い、パイロットは自身を取り戻していく。人類の希望の跡が、そこにある。光はまだ消えていない。R戦闘機パイロットの誇りが、いま目醒め出す。



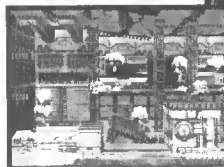
基地の天井が開いて、そこから巨大な生物イブが落ちてくる。こいつは耐久力が異常に高いので、ちょっとやさそとの攻撃では倒すことができない。

ENEMY DATA

リボー×2 リボー×8
イブ×1 リボー×4
イブ×1 リーバー×多数

一緒に出てくるリーバーも厄介。どんどん現れるので、倒しても倒してもキリがないぞ。

▼次から次へと出てくるリーバーたち。軌道を見切れ。



▲今までの敵とは桁違いの耐久力を誇るイブ。

このステージは、パイドの精神干渉を振り切り、ようやくたどり着いたR中心基地です。この「覚醒」というのは、徐々にパイロットが自分自身を取り戻していくという覚醒と、またそれに呼応するかのように何者かが目覚めるといふ覚醒の二重の意味を持っています。このステージは特に変更もなく、すんなりタイトルが決まりましたね。ゲーム画面を思い浮かべながら考えていくんですが実際に画面上に出てきたり、調整なんかを始めると、毎回変えたいくなるんです。でもこのステージはそのまま、ですね。

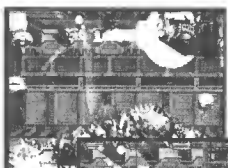
(ディレクター談)

Check1→P91

Check2→P85

復活パター★について

結局イブに対しては波動砲で攻撃するため、ここでは装備の強さはあまり関係ない。リーパーが倒しづらくなるくらいだ。リーパーのジャンプ軌道に気をつけて、無理に倒さずにかわして進めば、さほど問題なく復活することができるだろう。



◀波動砲は装備の強弱に左右されない
ので大丈夫。



▶リーパーの軌道に注意して、下をくぐってしるよう。

赤 赤クリスタル

青 青クリスタル

黄 黄クリスタル

M ミサイル

ビット

復活Point

Check1

イブの耐久力の高さは並ではない。限界まで溜めた波動砲でも、当たり方によっては一撃で仕留めることができないほどだ。とはいえ、結局イブを倒すには波動砲が最適。下の連続写真でそれぞれのイブを倒すために波動エネルギーを溜め始めるタイミングを載せたので、うまく活用して欲しい。

ENEMY DATA

リボー×6

イブ×1

リボー×2

イブ×1



▲1体目のイブは、リボーを倒した後から溜める。



▲2体目はここ。リボーにはフォースを飛ばして攻撃。



▲3体目はここだ。リーパーの動きに注意しよう。



▲最後のイブは、左側に移動される前に仕留めよう。

STAGE 6

この画面上からサージが現れるが、画面がだいたいスクロールしてから出てくるので、普通に進んでいると後ろから襲われるかたちになる。何らかの対策を立てよう。

ENEMY DATA

サージ×10

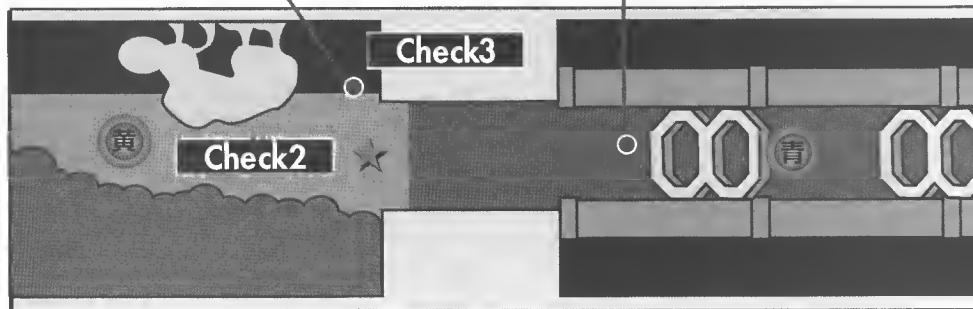
サージのバックアタックを防ぐと、狭い通路を進む。前後からリーパーが3匹ずつ出てくるので、フォースをうまく使って倒そう。後ろのノーザリーには、何をやっても攻撃することができないので、あらかじめフォースを前に付け替えるのが得策。

ENEMY DATA

リーパー×3

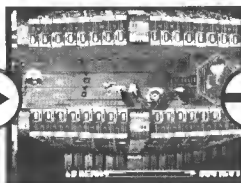
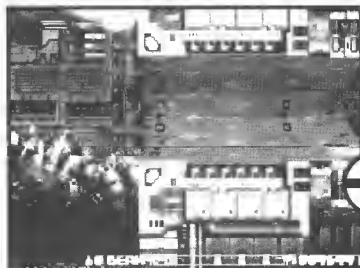
リーパー×3

▲今はノーザリーより敵の攻撃に備える。



復活パタンについて

上から出てくるサージがいきなり厄介だ。こいつらは、あらかじめ左上に自機をくっつけてショットを連射し、7～8機まで倒したら素早く通路へ。残りは2～3機なので、フォースがなくても何とかなる。あとはすぐ出てくるPOWアーマーからフォースを回収して前後のリーパーを倒し、通路から出てノーザリーと対決だ。ここからがこの面の正念場となる。気を抜くな！

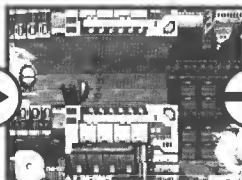
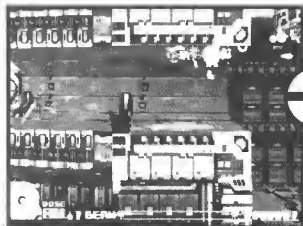


Check2→P85

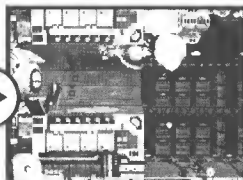
Check3→P79

通路を抜けてすぐの行動を下の連続写真で説明する。ポイントは、キャノンの弾を誘導しているところだ。このテクニックは後半戦に欠かせない。敵の弾がきついがフォースで防げない角度から撃たれる場合は、大抵この方法で何とかすることができる。覚えておいてほしい。

▶通路の天井に張り付き、キャノンが弾を撃つたらずく右へ。



▲アレンは弾を撃つ前に倒し、急いで通路に戻る。

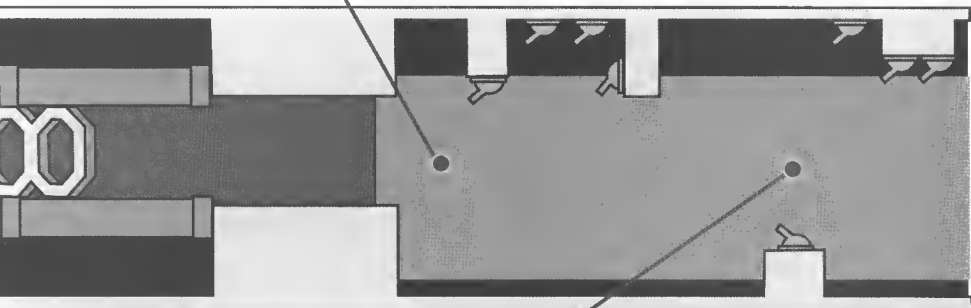


▲そしてサージを倒す。ここまでは復活パターンとしても使える。

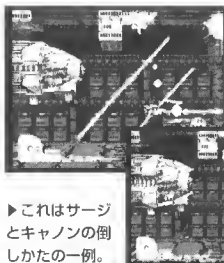
ENEMY DATA

サージ×8

アレン×2



ここの敵の猛攻は一度プレイすれば分かると思うが、現われた瞬間に弾を撃ってくるので。その前に倒せないと危険な状況になり、場合によっては撃墜されてしまう。まずは敵の出現場所を覚えよう。



▶これはサージとキャノンの倒しかたの一例。

◀とにかく基本はやられる前にやれだ。



ENEMY DATA

リボー×2

レリック×1

サージ×3

アレン×2

赤

赤クリスタル

青

青クリスタル

黄

黄クリスタル

M

ミサイル

●

ビット

★

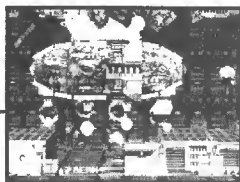
復活Point



STAGE 6

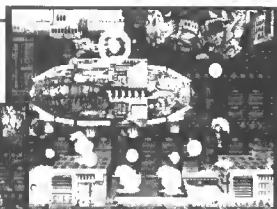
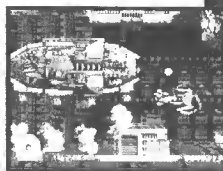
ENEMY DATA

レリック×3 リバー×4
アレン×1 キャンサー×6
イブ×1 リバー×多数

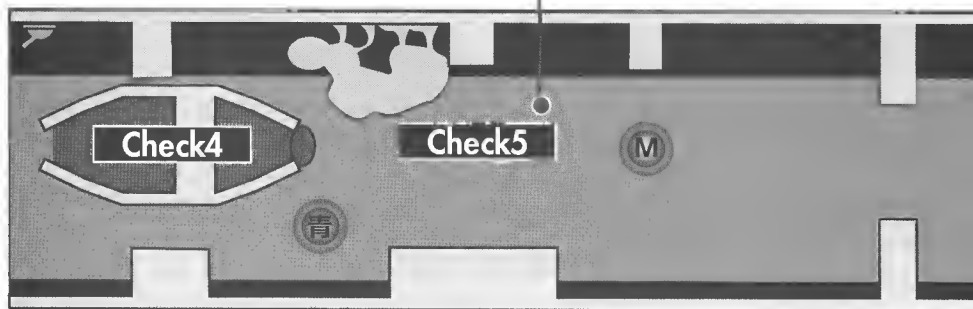


この辺りで出てくるイブがまたかなり厄介。早めに倒したいが、上からはリバーが降ってくる。波動エネルギーをためる時間を作れない。

▼レリック達を倒したら素早くノーザリーの上へ。



▲エネルギーを溜めきるまでなんとか粘れ！



VS ノーザリー

この面をやたらと難しくしている張本人だ。攻撃が厳しいわけではなく、あくまでこの大きい図体がジャマだ。始めのうちは倒そうとはせ

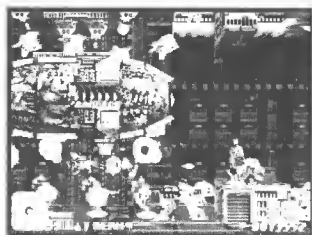


▲すべてはここがかいからだのせいだ。弾を避けるスペースが無いのがツライ。

す、周りの敵をうまくさばけるようになってから倒しにかかる。慣れてくればまさにハイスコアの素だぞ。

復活 パターンについて

実は、ノーザリーの下に付いている4つの砲台の間は安全地帯となっているので、ここに潜り込めば大丈夫。これは6面がどうしてもクリアできない人の救済策としても使える。



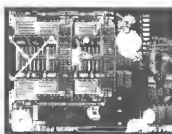
◀スヒードを1速に下げればほぼ完璧。しかしこれでいいのか？

Check4→P85

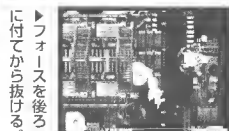
Check5→P79

Check6→P91

この狭い通路の出口で、上からアレンが、後ろからはキャンサーが迫ってくる場所がある。ここはアレンを撃って隙間を空けて、一気に通り抜けてしまおう。思い切りが肝心。



◀ 数発撃ち込んで穴を開けて……。

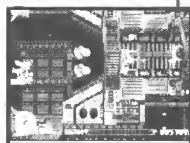


▶ フォースを後ろに付てから抜ける。

ENEMY DATA

アレン×7

キャンサー×4



Check6



この辺りまで来るとノーザリーは画面の右側に消えていく。ここまで苦しめられた敵をみすみす逃がすのは悔しいが、かなりの耐久力のため止めを刺すのは至難の業だ。所々でスキを見つこまめに撃ち込めば、なんとかならないこともないぞ。



ENEMY DATA

キャンサー×6

レリック×1

赤

赤クリスタル

青

青クリスタル

黄

黄クリスタル

M

ミサイル

ビット

ビット

★

復活Point



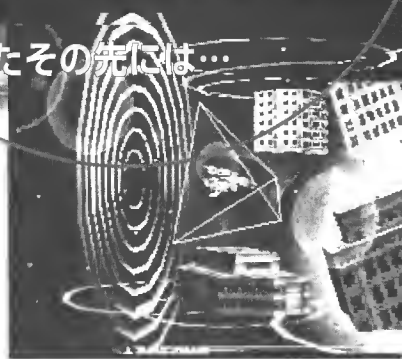
R戦闘機開発プロジェクトの中心基地を奥へ奥へと進むと、パイドに蝕まれた謎の戦闘機と遭遇する。苦戦しつ

ステージ6「覚醒」の最深部で
プレイヤーを待ち受ける
その巨影の正体は？

つも、それを退けるとその先には——。
基地の最深部から巨大パイドの影が出
現。果たして何者なのか、影は深まる。

STAGE 7 生命

時空を越えたその先には……



生命と銘打たれた最終ステージ。この面は謎の生命体パイドに関する、ある種メッセージの如き形態を取っているため、画面の露出及び攻略は割愛した。自分の力で驚愕のエンディングを目指せ!!

それは生命。衛星軌道に発生した時空の歪み、異層次元が突如現れる。恐ろしいほどに飛び交う、激しいエネルギーが体をくぐり抜け、最後の敵、パイドコアに挑む。人類が流してきた膨大な血と涙が、最後のフォースとなる。Last Dance!



人類とBYDOとの対立に
終止符は打たれるか!!

もとのタイトルは「輪廻」といったんですが、それはループみたいなものを表現したかったんです。たとえば今まで戦ってきたパイドっていうものが、実は自分自身だった、みたいなのがよくあるじゃないですか。「本当の敵は自分だった」という。もともとフォースってパイドのかけらだったわけで、パイドコアはフォースにとって、いわば親なわけですよ。またパイロットにとっては、自分の最強の武器が実は敵だったりするわけじゃないですか。その辺のパラドックスというかジレンマというか、そういう因果なループ性みたいな部分が伝われば良いかなと。同様に「輪舞(ロンド)」というのもありましたが、さわやかすぎるんでボツに。でも、パイドも人類もすべて生命なんだ、パイドも人類もただ子孫を増やして生き延びたいだけなんだ、ただそれだけなんだ、って根本的な部分を強調したくて最終的には「生命」となりました。とかなんとか言って初代「R-TYPE」に出てきたミックンという胎児みたいなキャラが好きだったので、その影響もあったりして……。

(ディレクター談)

System	7
Characters	13
Capture Map	25
Capture the Body	73
Visual	93
History	99

機体別超攻略

前章のステージ攻略を踏まえ、機体ごとの面攻略法を高得点獲得という観点から、より多角的に解説していく。





CHECK 1

いきなりゲインズと対決

最初のリボアの編隊を倒してフォースを回収したら、ゲインズとの対決だ。こいつの撃つレーザーは、フォースで防ぐことはできない。正面に行かないようにしながら撃ちこもう。全機体ともMAX波動砲で瞬殺できるが、点数を稼ぐのであればフォースをぶつけて倒



▲全機体ともMAX波動砲で一発だが、点数稼ぎには向かない。

すのが得策。ただし、耐久力が高いのでR13でもフォースだけで倒すことはできない。フォースをぶつけた後、ある程度撃ちこまないと、時間切れで逃がすことになってしまうので気をつけること。

▶あらかじめ後ろに付けていたフォースを発射。腹の部分に直撃ぶつけない様撃つのが大切。



◀上に回り込む頃には倒せる。耐久力が高い敵はやはりR13向かだ。逆にRXはややツライ。

GET THE HIGH SCORE

狙え！高得点!!



目安としての高得点のラインを独自に調査してみた。ノーミスクリアを条件に、機体、面別に表示しているので参考にしてほしい。

CHECK 4

中盤のアドバルードを倒せ

ふたつ目の青クリスタルを取ったあたりで、左上から大型戦艦「アドバルード」が出現。一応それぞれの砲台と左上のパーツが破壊可能であるが、全て壊そうとするのは至難の技だ。本体の破壊を重視したパターンは、まずあらかじめ後ろに付けておいたフォースをアドバルードの下に撃ち出す。直接ぶつけないようにするのがコツだ。ショットを連射したまま、フォースが接触しないように後ろに回り込み、そのまま上に抜ける。うまく行けばその頃には壊せているはずだ。また、下をくぐるときは弾幕の中を抜けることになるので気をつけるように。R13はさっさとフォースをつけてしまえばかなりラクに壊すことができるが、RXは気紛れなフォースのおかげで安定しない。波動砲を当てるチャンスも少なく、どうしても時間がかかる。

狂機

CHALLENGE! BYDO MODE

バイドモードでゲームをスタートした際にまず驚かされるのは、その敵弾の多さ。1ステージ開始直後から、あきらかに敵弾が増えているのが分かるはずだ。これらをすべてよけていくのは

困難なので、フォースを上手く使って消していこう。しかし、そのためには敵の出現位置と地形を把握しておくことが必要だ。バイドモードをプレーする前に、必ず頭をたたきこんでおこう。



▲敵の弾が多いので、むやみに動き回っていると追いつめられてしまう。



GET THE HIGH SCORE

狙え！高得点!!

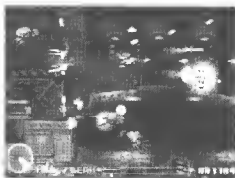


得点を稼ぐには、固い敵にどれだけフォースを接触させていられるかがポイントになる。怖がらず敵に接近していこう。

CHECK 2

前後からテイルが出現

ドルフィッシュ地帯を抜けてP・ブレイン数匹が出た辺りで、画面の前後からテイルが出てくる。R9の場合、フォースが完全にパワーアップしている状態なら、ここではフォースを後ろに付けるよりも、後ろに飛ばしっぱなしにしてショットを連射したほうがラク。



▲これで後ろは安心。フォースが弱いときは後ろに付けて撃つ。

後ろからくるテイルは出す弾も含めてフォースの弾で防ぎ、前からくるテイルだけ自機のショットで倒していくようにしよう。RXやR13の場合は後ろにフォースを付けていたほうが安定する。

CHECK 6

ドルフィッシュ地帯再び

キートの巣を抜けると2度目のドルフィッシュ地帯に入る。2面最初のドルフィッシュ地帯と違い、今度は一緒にテイルも出てくる上に半分水に潜っているため泳いでいるドルフィッシュに当たる可能性も出てくる。とりあえず画面の端には近寄らず中央付近で待機し、出てきたドルフィッシュから倒していこう。しかしこいつらは結構耐久力があるので、無理に倒そうとして画面端まで追いかけてたりしないで早めに見切りをつけて他のドルフィッシュを狙ったほうが安全。また、中には跳びはねない奴もいるので、水の中にはできるだけ入らないほうが良い。R13の場合は波動砲を溜めながらフォースをつけて、別のドルフィッシュに波動砲を撃ち込みつつフォースを回収、という芸当ができればかなり良い感じで始末することができるはずだ。



▲端にいるとこうなる。水に入らなくても今度はテイルが出てくる。凡ミスしないように気を配ること。

CHALLENGE! BYDO MODE

ヒューマンモードと比べ、テイルの数と撃ってくる黄色い弾の量が、格段に増えている。テイルの弾は自機を追尾してくるタイプのものではないが、画面中にバラまかれると逃げる場所が

なくなってしまう。このような状況に陥る前に、出現した瞬間に倒してしまうことが重要だ。もし撃ちもらってしまった場合は、フォースを盾にして弾を消しつつ、テイルの群れを攻撃しよう。



▲敵の出現してくる位置を覚えて、弾を撃たれる前に倒しておこう。

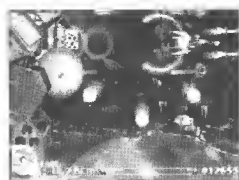
異形



CHECK 1

まずは巨大レーザーを破壊

3面で真っ先にやることは、いきなりデモで撃たれるレーザー砲台を破壊することだ。レーザー砲台とい



▲この後にでてくるレリックの撃つミサイルに注意しよう。

ってもしはくは炸裂弾を撃ってくるので、またレーザーを撃つ前に壊してしまおう。RXやR13の場合はフォースに任せておけば壊してくれるが、R9の場合は自分で壊さなければならない。この弾は炸裂した後ならフォースで防ぐことができるので、少し距離を取って撃ち込んでいれば案外簡単に壊せるはずだ。むしろ注意するのは右下からくるレリック。

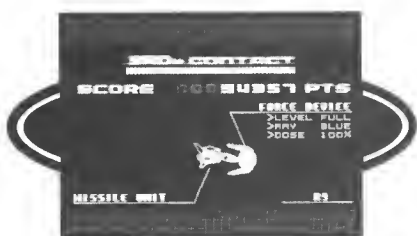
▶できるだけ早くノズルを破壊する。撃ちながらフォースも当てる。敵が稼げて。



▲こうなってしまうと、落ちてレーザー砲台を誘導しよう。あわてないように。

GET THE HIGH SCORE

狙え！高得点!!



中型以上の敵は、部品をすべて破壊して最後にコアを破壊するのが基本。敵が逃亡する直前までフォースで稼ぐことも忘れずに。

CHECK 3

噴射ノズルはすぐに壊せ！

前足をくぐりぬけてアレンを倒したら、すぐに右上に付いている噴射ノズルを攻撃しよう。しばらくすると左からレーザー砲台が出てくるため、同時に攻撃されるとかなり危ない状況になってしまうからだ。このレーザー砲台は左右に動きながら常に赤外線を出していて、この光線に自機が触れると停止してレーザーを発射する仕組みになっている。もしノズルの破壊に間に合わなくても、おちついてレーザー砲台を誘導し、ノズルを先に破壊しよう。ここは攻撃力が優先されるので、できるだけ対空レーザーを装備していきたい。幸いPOWアーマーが赤クリスタルを持ってきてくれるので、他の武器をつけていた場合は素早く取り替えよう。右下から1台だけ出てくるアレンにも、少しだけ注意しておくように。やられるとかなり悔しいぞ。

CHALLENGE! BYDO MODE

主砲を破壊した後に出現するレリックだが、バイドモードでは打ち上げてくるミサイルの量が圧倒的に多い。また、比較的破壊しづらい位置に配置されているので、非常に厄介な敵となる。

フォースを後ろに付けたままで、前から来る敵を通常弾でフォローしつつ最優先で倒してしまおう。ビットを付けていれば、上から降ってくるミサイルを防いでくれるので問題ないだろう。



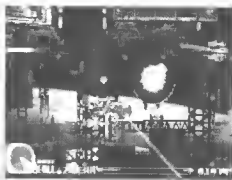
▲レリックが出現するタイミングは決まっているので、先に動いておく。



CHECK 1

ファンネラの倒しかた

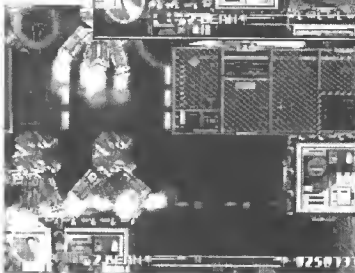
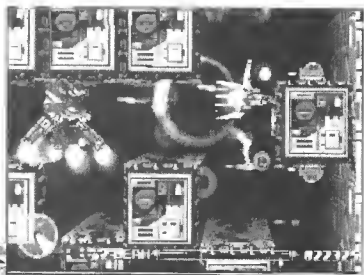
4面が始まると、しばらくの間ファンネラが出てくるが、こいつらがけっこう厄介。ちょろちょろと動き回る上に、撃ってくるショートレーザーはフォースで防ぐことができない。できるだけ正面に行かないようにして撃ち、ショートレーザーを撃ち終わって移動し



▲ショートレーザーは防げないので、正面には行かないように。

ているところを狙うのが理想的。攻撃されながらフォースを付け替えるのは危険なので、後ろに回られないように画面端で待ちかまえるようにしよう。装備がないときは波動砲で1機づつ確実に。

▶基本的にフォースは後ろに付ければなしで、画面の右側を抜けていく。砲台に注意。



▲何とかブロックでつばり地帯を突破。安心していると落ちてくるゴミに注意。

CHECK 6

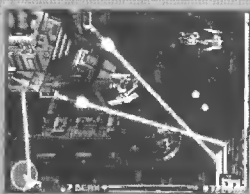
Uーロッチは無理に壊すな

ブロックでつばり地帯後半、リングレーザー装備型のUーロッチが大量にでてくる場所。ここではフォースを後ろに付けて、自機のショットで砲台を破壊し、対空(反射)レーザーでUーロッチを壊しながら画面の右側を進むのが一番安全。しかしUーロッチはなかなかの耐久力があるので、すべて壊すのはほぼ不可能。フォースをつけて稼ごうとは考えず、砲台の撃つ弾に気をつけながらさっさと上に抜けてしまったほうが良い。ただし通路が狭いので、何体かのUーロッチは壊さないと潰されるので注意。早めに上に抜けるといっても、ブロックでつばり地帯の後はまたゴミが降ってくるので、画面の上に張りついていると危険。ここでゴミと一緒に赤アイテムを持ったPOWアーマーが降ってくるので、ボス戦に備えて対空レーザーにしよう。

CHALLENGE! BYDO MODE

緑色の戦艦バーソロンは攻撃力のない青いサーチレーザーを照射してくるが、これに触れると青白いレーザーで攻撃してくる。この攻撃方法そのものに変化はないが、バイドモードではサ-

チャーレーザーに触れた後での本命のレーザー照射までの時間が非常に短い。ヒューマンモードと同じタイミングでひきつければ、レーザーの攻撃をくらってしまうので気を付けよう。



▲結果的に、青白いレーザーが照射されている時間が長くなっている。

侵食



CHECK 3 ムーラは頭を破壊しろ

ムーラは頭部以外を壊すと、残った部分が画面中を飛び回るため、他の敵と一緒にでるとかなり危険な状態に陥ってしまう。装備が無い場合は自機のショットで十分対処できるが、問題は自機がパワーアップしている場合だ。ビット等が付いていると広範囲を攻撃してしまうため、頭を狙っているつもりでもいつの間にか胴体がちぎれていたりする。そこで波動砲の出番となる。普通に溜めた(ゲージが赤くなる前)波動砲なら、自機のパワーアップに関係無く安定してピンポイント攻撃ができるため、狙いを外さないかぎりムーラの頭だけを破壊することができる。気をつけるのは、あまり早く溜めを開始してゲージを赤くしないようにすることぐらいだ。ムーラが画面に出てきてから溜め始めても、十分に間に合うので焦る必要はない。



◀波動砲の出番だ。タイミングを見て溜め始め、ムーラの頭部をピンポイント攻撃！

CHECK 5 パイプの動きに気をつけろ

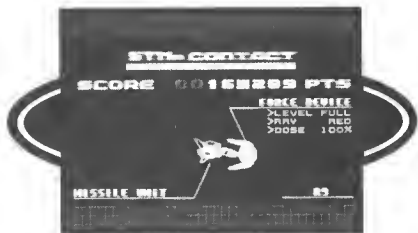
5面の終盤は、長さの違うパイプが回転しながら飛んでくる。ここではフォースを後ろに付け替えて進むのが得策。ニュートの撃つ弾に相当苦しめられるが、後ろから飛んでくるリボーやドップを壊せないと話にならないからだ。長いパイプを避けるときに、かなり狭い場所を



▲自機が無防備になるので、ニュートの撃つ弾に注意！

通り抜けることになるので、当たり判定を小さくしておく効果も期待できる(P56参照)。また、パイプの中は避け方を間違えると即死してしまう箇所もあるので、出現パターンを覚えておくようにしよう。

GET THE HIGH SCORE 狙え！高得点!!



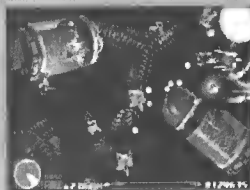
軟らかい敵は、すべてフォースで倒すこと。これらの敵が多数出現する場所では、スピードを4速にして広いエリアの敵に対応。

邪悪

CHALLENGE! BYDO MODE

ヒューマンモードでは編隊を組んで飛来するだけのザコキャラクターたちも、バイドモードになると牙をむいて襲いかかってくる。全ステージ共通で出現する代表的なザコキャラクターで

あるサージも、その例外ではない。1体ずつが撃ってくる弾の量は少ないものの、集団で出現されると脅威となりうる。画面上に出現した瞬間に撃ち落としておくことを心がけよう。

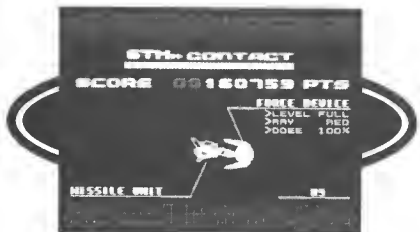


▲弾を撃たれる前に撃ち落としておかないと、非常に危険な状況に。



GET THE HIGH SCORE

狙え！高得点!!

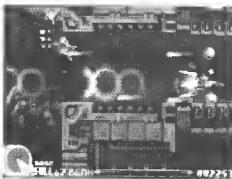


ミサイルなどを乱発するタイプの敵の場合、すぐに倒すのではなく、スクロールギリギリまで敵弾を吸収して細かく稼いでいこう。

CHECK 3

サージを漏らさず撃墜しろ

6面の中盤、狭い通路に入る直前にサージの10機編隊が後ろから襲ってくる。これは出現場所を覚えていないと、ほぼ確実にやられるのでマップを見て場所を確認しておこう。4匹目のイブを倒したら、フォースを後ろに付け替えて待ちかまえること。なお、この後



▲フォースを後ろに付けて迎撃。覚えてさえいれば問題なし。

でミスをしてノーマル状態の場合、画面の左上にぴったりと張りついてショットを連射しよう。7～8機までは倒せるので(9機まで可能だがかなり危険)、簡単に抜けられるはずだ。

CHECK 5

激戦区に出てくるイブ

6面後半のノーザリーとの戦いの最中に、画面上からイブが現れる。ただでさえ敵の攻撃が激しい場所なのに、イブの攻撃まで加わるので相当に厳しい。そこで、このイブは現れた直後に倒してしまおう。そのためには画面上部で待機し、さらに波動砲のチャージも完了させていなければならない。出てくるサージやレリックを倒したら、すぐに波動エネルギーを溜めつつノーザリーの上へ。ここで注意するのは、上からせり出している地形でスペースが狭くなっている上に、リーパーが降ってくる点だ。ノーザリーの背中ギリギリまで自機を寄せて、なんとかイブが出てくるまで粘ろう。このイブさえ倒せなければ、ノーザリーを倒すのは難しい。何としてでもこのイブは倒そう。

▶とにかく降ってくるリーパーが厄介。フォースは切り離した方が逃げやすいかもしれない。



▲そして発射！イブを倒すことに成功したら、次は後ろから出てくるキャンサーに注意。

CHALLENGE! BYDO MODE

ノーマルモード時ですらも、その独特の動きと耐久力でプレイヤーの脅威となるリーパーが、バイドモードではさらに増殖している。すべてを回避するのは非常に難しいので、出現ポイン

トを覚えて、波動砲をためておこう。リーパーが横一列に並んだ瞬間を狙い撃てば、同時に倒すことができるぞ。一体ずつ倒していると時間がかかって危険なので、必ずマスターしよう。

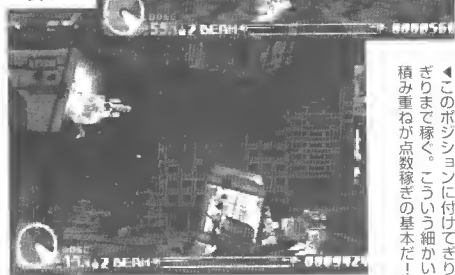


▲リーパーに限っては、ある程度の数がまとまったらまとめて倒そう。

覚醒



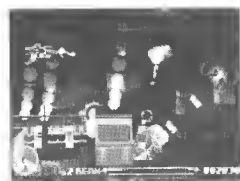
▶加減して撃ち込み、タイミングを見計らって沿って！ 気持ち良いが0点なのがさみしいところ。



◀このポジションに付けてぎりぎりまで稼ぐ。こういう細かい積み重ねが点数稼ごの基本だ！

CHECK 5 ビル影に隠れたレリック

1面の山場、コントラストとの対決の前に少し厄介な場所がある。レリックがビル影に隠れて、ミサイルを好き放題撃ちまくっている場所がそれだ。フォースを前に付けたまま撃っていると、武装によっては非常に当たりにくいのでフォースを飛ばして対処しよう



▲RXならこういうこともできるぞ。便利なフォースだ。

(RX13は後ろに付けて右側から撃つ)。ただし稼ぐ場合は別。フォースをレリックの上辺に寄せて、ミサイルをどんどん吸収しよう。この辺までくればドース値は100%にできるうえ、結構稼げる。

CHECK 2 落ちるサージ射出口

1面の序盤に、サージが次々に出てくる格納庫が天井に張りついている場所がある。ハッチに撃ち込んでいれはすぐに壊せるが、問題はその後。嫌なタイミングで格納庫が落下し、下にあるものを押しつぶすのだ。うまく敵をまとめて潰すとちょっと気持ち良いが(点数は入らないが)自機も潰されてしまうので注意。ちなみにフォースが潰されると一度無くなって、画面後ろから同じ状態のフォースが現れる。怪現象その1。点数を稼ぐ場合はぎりぎりまでフォースでサージを倒し続けて粘る。残念なことにサージ射出口自体にはフォースではダメージを与えられないが、落とせば800点なので忘れずに壊そう。1面には頑張ればもっと高率良く稼げる場所がいくつかあるが、こういう細かい稼ぎが後々ひびいてくる。ライバルに差を付けろ！

GET THE HIGH SCORE 狙え！高得点!!



難易度の低い1面では、通常ショットを使わずフォースのみでクリアを目指そう。細かい積み重ねで、さらなるレベルアップを。

狂機

CHALLENGE! BYDO MODE

アドバルートの攻撃も、ヒューマンモードと比較して厳しくなっている。さらに、耐久力も大幅に上がっているため、フォースの分離攻撃を使って短時間で倒すことも難しい。必然的に第

2段階の赤いレーザーによる攻撃が始まってしまうが、ヒューマンモードで素早く倒してしまっている人には慣れない攻撃のはずだ。このレーザーはフォースで防げないので要注意。



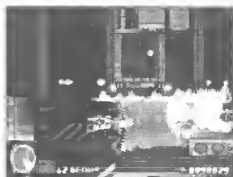
▲できればこの攻撃が始まる前にとどめをさしておきたいのだが……。



CHECK 4

ピラニルの生息地帯

縦穴を抜けて水に入ると、ピラニルの親子が大量に出現してくる。ピラニルはけっこう厄介な生き物で、親の方(ピラニル)はフォースで倒すには若干危険な程度の耐久力を持ち、子供の方(ピラ)は身体が小さいので撃ち漏らした1匹の体当たりをいつの間にか食らっ



▲装備があればなんてことはない。ノーマルのときは波動砲連射だ。

てたりする。特に少し通路が狭くなり、進行通路いっぱいにはピラニル達が泳いでくる場所が厄介。この先でミスしたりして装備が無いときは、撃ち漏らしたピラに当たらないように注意しよう。

▶フォース大活躍! R9でも同じようなことができるが、R13場合は泣きとなる。



▲とにかく左上のコロニーを壊せばなんとかなる。キートの動きを良く見て素早く正確に!

CHECK 5

キツイぞキート・コロニー

ピラニル親子の猛攻を抜ければ、いよいよ2面の山場。ここをノーミスで抜けられるようになれば、ビギナーは卒業といったところ。なんといってもここはパターン化するのがほとんど無理な難所。キートは水の中に入ってこないが、すぐにピラルクが泳ぎ回ってしまうので一刻も早く水から上がらなくてはならないが、水の上は大量のキートが飛び回っている。キートの動きを観察し、隙を見つけて水から上がりあらかじめ後ろに付けておいたフォースを発射。とにかく左上にあるキート・コロニーを壊すことが最優先事項だ。装備が整っていないとキツイが、R13は装備があってもキツイ。どうしてもダメなときは、△ウェポンを使うのもやむを得ないだろう。左上のコロニーさえ壊せば後は何とかできるので、キートの動きにだけは注意せよ。

CHALLENGE! BYDO MODE

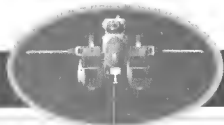
ステージ2の中盤の山場となるキート&キートコロニー地帯は、出現するキートの数が倍増しているため、さらに難しくなっている。基本的な攻略パターンはノーマルモードと変わらないが、

移動の際にキートが目標位置にいないことを確認しておこう。ただし、待ちすぎるとタイミングを逃してしまうので、フォースとビットによる防御を信じて一気に突っ込むことも必要だ。



▲ビットがひとつしかついていない時は、下方向への移動は避けよう。

異形



▶サージが現れた次のタイミングでフォース発射！まずはキヤンサーを全滅させるのが重要。



◀次のタイミングでくぐる。これを逃すと潰されるので、4速にすると余裕を持つてくぐる。

CHECK 4

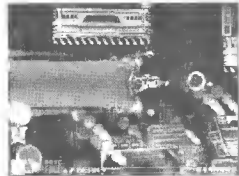
股をくぐる「後ろ足編」

前足と違って後ろ足をくぐる時には嫌なタイミングでキャンサーが現れるため、普通にくぐるだけでは敵の格好の餌食になってしまう。まず噴射ノズルとレーザー砲台を壊すこと。その後フォースを後ろに付けて、後ろ足のパーツを破壊しながらタイミングを計る。前足が上がり、下からサージ1体が出てきたら合図だ。素早くサージを倒し、次に後ろ足が上がったときにフォースを発射する。これによってほぼ同時に後方から出現するキャンサー数体を、フォースで倒すことができるはず。そして次に後ろ足が上がる頃には全滅させているはずなので、今度は自分がくぐって終了。このタイミングを逃すと死亡確定なので思い切ってくぐろう。こういう場合にツライのはやはりR13。フォースを後ろに付けて慎重にくぐるしか道はない。

CHECK 5

サージのバックアタック

ゲイツの腰の部分に付いた落下機雷発射装置を破壊し、リボーの編隊を撃墜したあと、POWアーマーが出現。出現アイテムは青クリスタルだが、ボス戦に備えて取らないほうが良い場合もある。できるだけ対空レーザーでボス戦に挑みたい。さて、問題はその後だ。

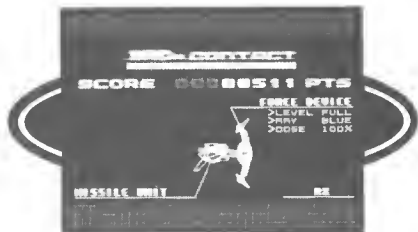


▲全部撃ったら、次の頭部ランチャーの攻撃に備えるべし。

POWアーマー出現後、画面左下から右に向かってサージの編隊が出現。前もってフォースを後ろに付け替えておけば対処しやすい。全部撃墜したらすぐにフォースを前に戻すこと。

GET THE HIGH SCORE

狙え！高得点!!



自機を狙って攻撃する敵に対しては、大きな移動を行わず、敵弾をバラケさせないように。敵弾をより多く吸収できるはずだ。

巨襲

CHALLENGE! BYDO MODE

ゲイツの足をくぐるタイミングそのものに変化はないが、同時に出現する敵が非常に多くなっているバイドモード。くぐっている最中に攻撃されると避けるのは困難なので、きちんと先に

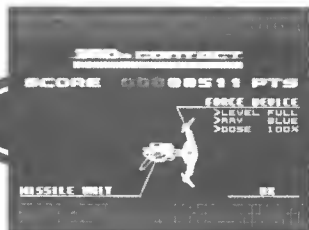
破壊しておこう。撃ってくる弾の数も多くなっているが、すべてフォースで防げるので問題ない。しかし、敵を倒すのに夢中になって、くぐるタイミングを逃してしまわないように！



▲ミサイルはビットで破壊できるので、画面下の位置をキープしよう。



狙え！高得点!!



フォースで敵の攻撃を防ぐ場合、自機の当たり判定(P56参照)が変化している点に注意。特に斜角からの攻撃は避けづらい。

CHECK 3

ホーミングミサイルの驚異

4面の中盤、地形が無くなりU-ロッチ(ミサイルボッド装備型)とファンネラが交互に出てくる場所。ファンネラの倒し方はP77を見てもらうとして、ここではU-ロッチ黄色について考察する。この敵はホーミングミサイルを4発同時に撃ってくる。このミサイルは



破壊可能だが、自機の後方の死角から弧を描いて襲いかかってくるためよけにくい。U-ロッチ本体を破壊するのに気を取られすぎ、ミサイルを撃たれたのに気づかない場合が多いので注意。

▲このミサイルは結構高性能。発射を確認したら即座に破壊すべし。

CHECK 4

サージ射出ハッチ丸型

このゲームに出てくる砲台は「現れたらすぐに弾を1発射出する」という特徴を持っている。そのためすぐに壊したい砲台でも、まず一発撃たせてから近づく癖をつけておこう。そのことを踏まえて臨みたいのが、4面中盤のブロックでっぱり地帯。U-ロッチ青と共に驚異となるのがサージ射出ハッチと多数のキャノンだ。キャノンは先程の説明を参考にして処理できるので、ここでは危険度の高いこのハッチの壊し方を解説。まず問題のブロックの下に付いている砲台に1発撃たせてから、近づいてフォースかビットで壊す。次にそのブロックの下に自機を押しつけ、少し前になるのだ。するとフォースがハッチに接触してダメージを与えられるし、サージの弾もフォースがすべて吸収してくれるので、安全かつ簡単に壊せるというわけだ。

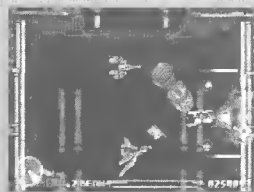


▲そしてフォースをくつつける。これはフォースが初期状態でも有効な手段。

CHALLENGE! BYDO MODE

ステージ4冒頭で出現するファンネラは耐久力があり、ショットレーザによる攻撃がフォースで防ぐことができないので、ヒューマンモード時ですらも強敵。バイドモードでは、このシ

ョートレーザによる攻撃の間隔が短くなっているのが、さらなる注意が必要だ。ファンネラの正面にいと非常に危険なので、攻撃範囲の広いフォースによる攻撃などで倒していこう。



▲よけるヒマもないほどに短い間隔で、次のレーザが発射される。

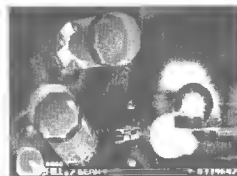
侵食



CHECK 1

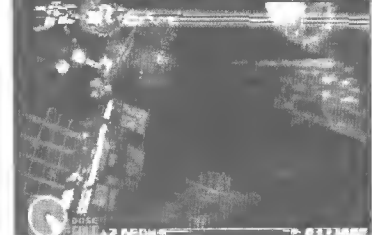
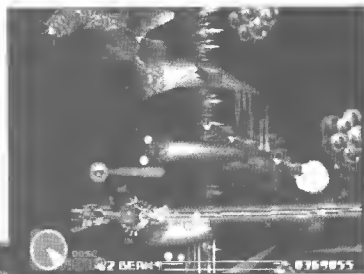
セル・タワーの壊しかた

この面が始まってすぐに、ガウバー数匹の襲撃に遭う。そのあと画面の上下、右からそれぞれひとつずつ、計3つのセル・タワーが飛んでくる。ここが第1のチェックポイントだ。3つのセル・タワーのあと、すぐに右上からリボーの編隊が飛んでくる。このくらい面が進むと、ゲームレベルがヒューマンといえどかなりの弾を撃ってくるので、迅速に対応する必要がある。右から飛んでくるセル・タワーを速攻で壊して、すぐに右上移動して迎え撃とう。



▲穴のあいていないセル・タワーは破壊不能だ。見極めて撃て！

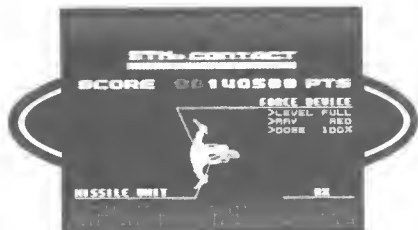
▶撃ち損なつてはほかに確定。こういう状況にならないように、しっかりとマップで確認しよう。



◀出現箇所を覚えてしまえば大したことはない。セリットで出てくるムーラも倒してしまおう

GET THE HIGH SCORE

狙え！高得点!!



群れを成して襲ってくる強敵ガウバーだが、フォースの切り離しをうまく使えば高得点につながる。逃げ道だけは確保しておくこと。

CHECK 4

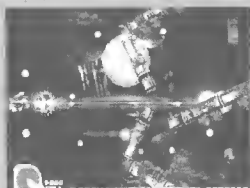
無数のクローチを迎撃せよ

ガウバー&セル・タワー地帯を抜けると、次はムーラ&クローチ(ナゲル)地帯へと変わる。ムーラの倒し方はP78で説明しているので、ここではクローチについて。クローチは、必ず集団で同じ場所から出現し、大量の弾をまき散らす。処理に戸惑っていると、そのあと出てくるムーラも撃ち損ねてしまい、絶体絶命の状況に陥ってしまう。クローチが出てくる場所は4カ所。すべて覚えておいて、的確に迎え撃とう。注意するのはまず1カ所めの、画面右上と左下の両方から同時に出現する場所。ここは画面左下から出てくるクローチを優先的に倒すと、右上のクローチも弾を防ぎつつ倒せる。もう1つは最後のクローチだ。一見右下から出てきているように見えるが、実は画面奥から出てくる。実際に当たり判定が出るのは画面右上からだ。

CHALLENGE! BYDO MODE

ヒューマンモードでも空中に浮遊するパイプに大量のニュートがとりついて弾をバラまいてくるが、バイドモードでは、とりついているニュートの数が異常なまでに増えている。それに比

例して撃たれる弾の量も増えているので、早めに倒してしまわないと非常に危険だ。浮遊しているパイプ自体の動きには変化がないので、敵の多さに感わされずに冷静に対処しよう。



▲基本的に前からのみ攻撃されるので、フォースを最大限に活用しよう。

邪悪



▶ここをしのぐことができればクリアはすぐそこだ。右の文にたわわす最適な方法を探そう。



◀実はここが安全。フォースがノザリーの生殖器官に当たってあるので、点数も結構入るし。

CHECK 2

まだ見ぬ敵を迎え撃て

6面中盤当たりの、下にゴミが溜っている場所。ここに4体目のイブが出てくるが、こいつが少々厄介。画面右上から出てきて、すぐに左側にくっついてしま



▲こういう状態になるように、早めに波動エネルギーを溜め始める。動砲を打ち込んで倒せる。

う。波動砲は右にしか撃てないので、左側にこれらと面倒だ。そこで、3体目のイブを倒してリーバーを2～3匹倒したらすぐに波動エネルギーを溜め始めよう。そうすれば、4体目のイブが出てきた頃にはゲージが赤くなっているはずなので、画面の左側に移動される前に波動砲を打ち込んで倒せる。

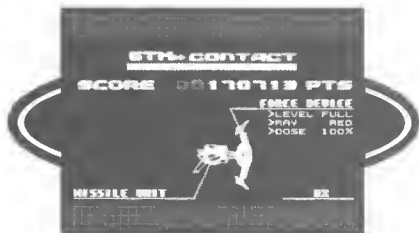
CHECK 4

強敵！巨大肉塊ノーザリー

6面の山場。中盤に出てくるノーザリーとの戦いだ。まずは狭い通路まで来られるよう、P79・P91を見てほしい。3つの通気ファンを壊したら攻略スタート！手順1、通路出口の天井に張りついて右上のキャノンの弾をやり過ごす。手順2、右下に移動し、アレンを倒す。手順3、すぐに通路出口に戻り、上から出てくるサージ部隊を迎撃。手順4、右上のキャノン4門を撃つ。装備が無くてもフォースを付けて突っ込めば何とかなる。手順5、右下に移動し、リポー、アレン、レリック、キャノンを破壊し、大急ぎでフォースを付けかえ、画面右上へ。手順6、自機のショットでキャノンを壊しつつ、フォースでサージ部隊破壊。サージの弾に注意。手順7、降ってくるリーバーに気を付け、波動エネルギーを溜めてイブに備えるという要領で。

GET THE HIGH SCORE

狙え！高得点!!



後半ともなると、何の予備知識も持たずにプレイするのは危険。高得点ゲットよりも、敵の動きをパターン化すること大切だ。

CHALLENGE! BYDO MODE

細い通路を抜けると開けた場所に出るが、ここでは大量のサージによる洗礼が待っている。その出現数はヒューマンモード時の比ではないので、撃ちもらしてしまうと危険な状況になっ

てしまう。しかし、出現位置は変わらずに画面の右下と左上なので、フォースを後ろに付け替えて対処しよう。ハウンド・RAYを装備しておけば、フォースを開いた状態でサージを迎え撃てる。



▲前からくるサージを通常弾で、後ろから来るサージはフォースで対処。

覚醒

CHECK 3

強襲！サージの挟み撃ち

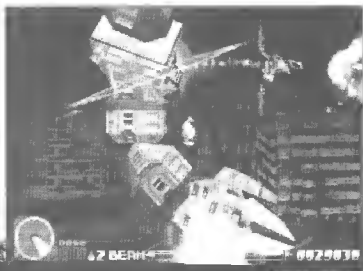
サージ射出ハッチを落としてミサイルを回収したあと、ポーっとしていると危険。すぐにサージが上下からの奇襲をかけてくるからだ。画面中央のやや後ろ寄り待ちかまえ、少し前に取った青レーザーで迎撃しよう(RXは腕を広げて待つこと)。一応フォースだけ



▲忘れずに迎撃。こんな所でやられては話にならないぞ。

で倒すこともできるが、サージの撃つ弾が非常に避けてくいので慣れるまではやめておこう。フォースにうまく吸収させれば、ここまででドース値を100%まで溜めることも可能だ。

▶タイミングを見てアンカーフォース発射！かなり便利だが外れるとちょっと恥ずかしい。



▲意外とあっさり倒れてしまう。点数稼ぎをしているときは、パーツを全部壊してから倒そう。

GET THE HIGH SCORE

狙え！高得点!!



1面中盤に登場するアドバルードなどの戦艦型の敵には、砲台にフォースを接触させ、弾を防ぎつつダメージを与える戦法が有効。

CHECK 6

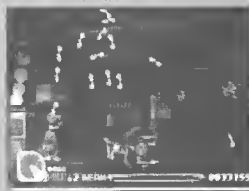
コントライト大暴れ

アドバルードをうまく倒してしばらく進むと、画面奥からヘビに似たコントライトが登場する。1度目の攻撃は、ビビって後ろに逃げると潰されてしまうので前に避けるように。一応このときもダメージを与えられるぞ。R13はフォースをコアに撃ち込めば簡単に倒すことができる。地面に潜られると外れてしまうが、また付けないおせば問題ない。ちょっとツライのがR9とRX。通常弾を撃ち込んでいるだけではなかなか壊せないからだ。サージなどの攻撃の合間を見て、波動砲でコアを狙おう。的確に当てることであれば何とか倒せるはずだ。コアの点数は2000点だが、そのほかのパーツは300点×7。合計するとコアよりも高いので、点数を稼いでいるときはすべて壊すようにしよう。もちろん無理は禁物だぞ。

CHALLENGE! BYDO MODE

レリックが大量のミサイルを打ち上げてくるが、真横方向には撃てないので、レリックの横に移動しよう。また、ここまで来た段階でドースブレイク状態になっていないのであれば、

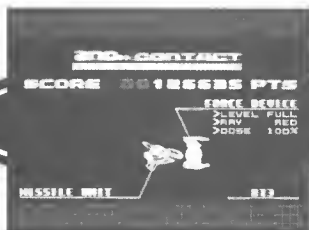
このミサイルをフォースで消してドース値を溜めることができる。バイドモードは敵弾が多いので、早めにドースブレイク状態にしてフォースの判定を大きくしておくことが重要だ。



▲比較的安全に、大量のドース値をためることのできるポイントだ。



狙え！高得点!!



無限にわいてくる上に、フォースとの接触で倒すことができるキート地帯は2面の得点アップ箇所。退路だけは確保しておこう。

CHECK 1

人面魚ドルフィッシュ

2面が始まってまず出てくるのはドルフィッシュの群れだ。画面をよく見てみると、奥のほうから水しぶきを上げてせまってくるのがわかる。前後どちらから出てくるのか予測できるが、水面に跳ね上がるのは結局画面中心からなので、後ろに下がって待機していればまったく問題ない。むしろ気をつけるのはフォースだけで倒そうとして自爆しないようにすることだ。慣れるまでは素直に対空レーザー（無ければ波動砲）で1匹ずつしとめていこう。



▲この辺りで撃てていけば安全。無理して下手に突っ込むのは×。

CHECK 3

落ちてくる廃棄物コンテナ

2面の中盤は水中戦だ。ここでは水に潜るために一時縦スクロールになる。基本的に前にしか攻撃できないため、下にスクロールするのは不安だと思うが、むしろ画面下に張りつくぐらいでいい。いきなりやれることはないし、上からは廃棄物コンテナが落ちてくるので上にいるよりも安全だ。装備は好みに分かれると思うので、自分が一番扱いやすいと思った武器を付けよう。お勧めはR9は青、RXが赤、R13が黄色だ。特にR9の反射レーザーは、コンテナの角度によっていろいろな場所に反射するのでうまく使えばかなり便利。ここでは意外に各機体ともミサイルが役に立つ。狭い場所にバラ&バラヌスが固まっているので、炸裂するミサイルで一気に破壊できるからだ。フォースは後ろに付けておいて、右側の砲台の破壊に専念しよう。



▲対地レーザーで一掃。サコ集団には強力な威力を発揮するが、いかなせん使い所が少ない。

CHALLENGE! BYDO MODE

ヒューマンモードであれば、ここでピラニルをフォースで倒せば、得点とドース値を稼ぐことができる。しかし、バイドモードではピラニルの耐久力が上昇しているので、フォースだけで

倒すのは難しい。ここは素直にレーザーを使って倒しておくのが良いだろう。どうしても倒したい場合は、接触しつつ進行方向に移動すれば、ダメージを与えている時間を長くできる。



▲出現するピラニルの数自体も増えているので、無理をすると即死亡。

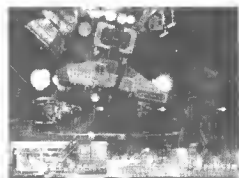
異形



check 2

股をくぐる「前足編」

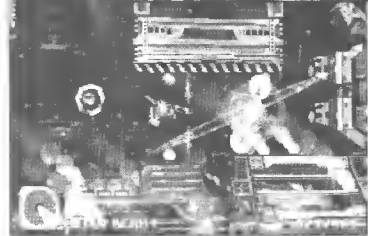
チェックポイント1の砲台を壊してレリックを倒し終わった頃に、画面左下から数体のアレンが現れる。こいつらは放っておくと勝手にゲイツに踏み潰されてしまうので、点数を稼ぐなら早めに自分で壊すこと。そのあとアレン、サージ、キャンサーの順に右から出



▲このあとすぐにアレン数体が出るので、フォースは後ろのままで。

てきて、少し時間が余る。フォースを後ろに付け替えて、残った足のパーツでも壊しておこう。そしてゲイツの前足がオレンジ色の台に乗ったらすぐに、ためらわず素早くくぐろう。

▶最初にこういう状態を作ろう。あとはワイヤーと自機のショットで回転機雷を調整だ。



▲こうなってしまうと失敗。フォースを回収してやり直そう。タイミングをキチンと計ろう。

GET THE HIGH SCORE

狙え！高得点!!



3面ボスの各パーツは、できる限りフォースを使って得点アップを考えたい。突然現われる飛行隊を撃破することも忘れずに。

CHECK 6

頭部巨大ランチャー対策

サージのバックアタックをうまくさばいたら、残るパーツはあとわずか。次に出てくるのはゲイツの頭部ランチャーだ。こういう敵はR13の得意分野だが、コツをつかまないと少々手こずる。まずは回転機雷を発射する砲身部。もちろんアンカーフォースで対抗するが、タイミングを計って発射しないとフォースが機雷にくっついてしまう。機雷の発射タイミングをよく見てから発射しよう。うまく砲身部にぶついたら、あとはワイヤーをうまく操って機雷の弾を防ぎながら壊れるのを待とう。フォースをくっつけるのに手間取ると、フォースで防ぐことができない5 WAY弾を撃つリフレクター部に切り替わってしまう。砲身部からリフレクター部に代わるときにくっつけたフォースが外れてしまうので、素早く回収してランチャーに付け直すこと。

巨襲

CHALLENGE! BYDO MODE

ヒューマンモードで主砲破壊後に登場するサージやアレンの数が、バイドモードでは非常に増える。同時にこれらの敵から発射される弾も多くなるので、出現場所は必ず暗記して、出現と

同時に倒していこう。また、主砲の破壊が遅れた場合もこれらの敵が出現してしまう。主砲との同時攻撃を防ぎきるのは至難の技となるので、できる限り早く倒しておくことが要求される。



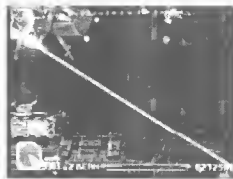
▲こうなってしまうと非常に厳しい。うまく誘導して囲みから逃れよう。



CHECK 2

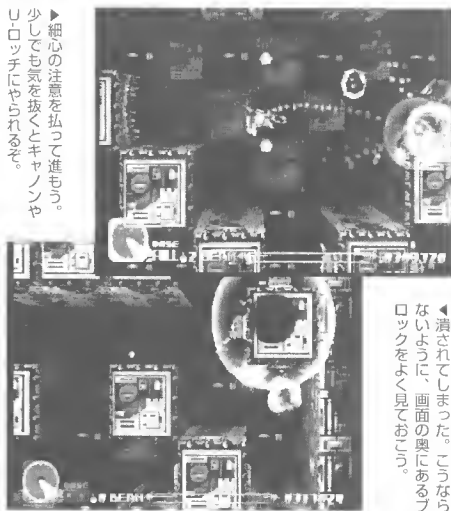
宇宙巡洋艦 パーソロン

ファンネル&ゴミ地帯のあとは、宇宙巡洋艦 パーソロンとの対決だ。パーソロンのレーザー砲台は、最初に出す青い光線には当たり判定がないので、その光線に接触しない場所に自機を移動させておこう。そうすれば次に発射されるレーザーを簡単によけることができる。ただしこのレーザーはしばらくの間出っぱなしになるので、追いつめられて他の敵（キャンサーなど）の撃つ弾をかわすスペースが無くなるように注意しよう。



▲R13はフォースが無くなり無防備になるので慎重に。

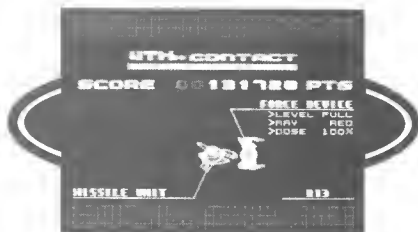
▶細心の注意を払って進もう。少しでも気を抜くとキャンサーやUロッチにやられめんどくさい。



◀消されてしまった、こうならないように、画面の奥にあるブロックをよく見ておこう。

GET THE HIGH SCORE

狙え！高得点!!



危険度は高いが、4面ボスの発射する巨大ミサイルで得点アップを目指すのも悪くない。ここでも、フォースの使い方が重要だ。

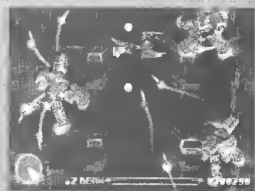
CHECK 5

かなり危険なブロック地帯

4面の山場、でっぱりブロック地帯。こんどはUロッチ青のことではなく、ブロック自体のことを説明する。このブロックの配置とキャンソンの付きかたはマップを見てもらえばわかると思うが、問題はブロックの出っぱる順番。マップを見るとブロックに隙間がなく、通り抜けるのが不可能に思えてしまう。しかし実際はブロックには出っぱる順番とタイミングがあり、キチンと移動していけばちゃんと抜けられるようになっている。もちろんモタモタしていると閉じこめられる可能性もある。そうならないように、背景の奥にあるでっぱる前のブロックを確認し、どのブロックがでっぱってきても大丈夫な場所に自機を移動させよう。ここを抜ければボスはもう目の前だ。ちなみにスピードは4速にしたほうがミサイルをよけやすいぞ。

CHALLENGE! BYDO MODE

ここで登場するUロッチのミサイルはホーミング性能が非常に高いので、フォースを分離せずに弾消しに使っていこう。複数に囲まれてしまうと絶体絶命なので、出現した順にすばやく各個撃破していくことが必要だ。



▲こうなってしまうと非常に厳しい。うまく誘導して囲みから逃れよう。

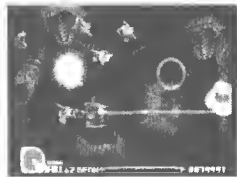
侵食



CHECK 2

ビットは必ず回収しよう

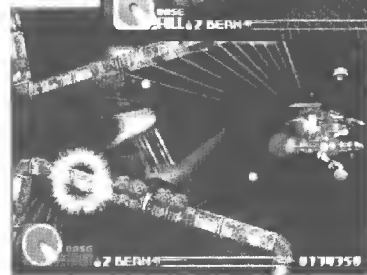
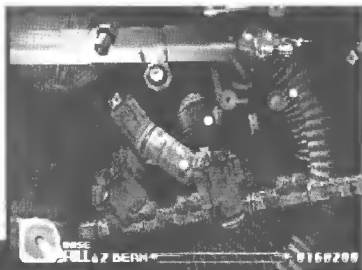
ガウバー&セル・タワー地帯中盤、サージの残骸が降ってくる場所に、サージに混じってPOWアーマーの残骸も振ってくる。これを壊すとビットが出るので、必ず回収しよう。ここはビットがあるのとないのとは、難しさが段違いだからだ。POWアーマーを上の方で壊すとビットの回収



▲ビットが付いていない場合は、死め気で回収しよう。

がかなり難しくなってしまうので、できるだけ下に引きつけて壊すようにしましょう。ビットさえ取ってしまえば、よほど気を抜かない限りここは無事に抜けられるだろう。

▶この黄色アイテムを逃すとかなり危険。絶対に回収しよう。RXなら話は別だが。



▲対地レーザーで一掃。この武器はまさにこの瞬間のためにあるようなもの(言い過ぎ?)。

GET THE HIGH SCORE

狙え! 高得点!!



防御力の高い敵には、波動砲を溜めつつのフォース切り離し攻撃が有効。ただし、弾避けがおろそかになりがちなので注意。

CHECK 6

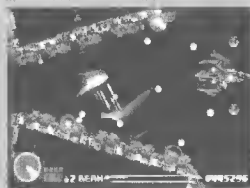
パイプ地帯最後の難関

パイプ地帯の最後に、上下から出てくるパイプにびっしりとニュートがくっついている場所がある。ここはすぐにニュートを倒さないと、一斉射撃に遭ってあっさりとやられてしまう。パイプ地帯の中頃に出る黄色アイテムを必ず取っておき、フォースを後ろに付けてさっさと片付けてしまおう。こいつらを対地レーザーで一掃するのはなかなか気持ちがいいぞ。R9の場合も同じような要領で大丈夫だが、つらいのがRX。RXの黄色レーザーは射程が短い上に期待するほどの威力がない。そのためここでは黄色よりも赤の対空レーザーを持ってきて、広げたフォースでニュートの弾を防ぎつつ端から順番に倒していく方がいい。青レーザーも悪くはないが、やはり威力不足。結論としてはR9やR13なら黄色、RXは赤がおすすめ。

CHALLENGE! BYDO MODE

バイドモードでは、ラスト前に登場するニュートの数が、とりついているパイプが隠れてしまうほどに増えている。そのため、すばやく破壊しないと、画面全体を覆うほどの弾を発射されて

回避が困難になってしまう。ヒューマンモードと同じように、一気に蹴散らそう。その際にはできるだけおおくのニュートを巻き込めるように、パイプの回転する動きをよく見ておくこと。



▲気持ち悪いほどのニュートかうめいている。速攻で倒してしまおう。

邪悪



▶まずは波動エネルギーを溜めながらフォース射出。これを外すとかなりカッコ悪いぞ。



◀そしてエネルギー充填200%で波動砲発射。この一連の動作をスムーズにできるような練習だ。

CHECK 1

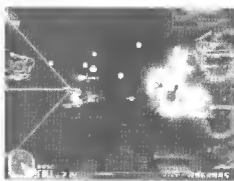
エネルギーを溜めつつ攻撃

波動エネルギーのチャージ中に、敵に襲われたらどうするか。すぐ近くならフォースで体当たりすればいいが、遠隔攻撃が必要な場合だ。タイミングを計って発射できないミサイルでは安定して進むことができないので、そういう場合は「波動エネルギーを溜めつつフォース発射」というテクニックが必要になる。慣れないうちは難しいかもしれないが、さらなる上達を目指すなら必須のテクニックだ。そしてこのチェックポイント1が、まさにその場所。「俺は波動エネルギー未使用クリアを目指しているんだ!」という人も、とりあえず6面をクリアするために、この「チャージ&ショット(非公公式名)」を使ってみてはどうだろう。練習しておいて損はないだろうし、何より見栄えがすごく良い。「美しく闘う」のもひとつのプレイスタイルだ。

CHECK 5

執念! キャンサー部隊強襲!!

やっとノーザリーが画面の半分近く進み、コアに撃ち込める状態になったというのに、ここでキャンサーの大部隊が現われる。こいつらも例に漏れず、大量の弾を自機めがけて撃ってくるので、倒さないわけにはいかない。できるだけ広範囲に攻撃できる武器を各機



▲ノーザリーには随分苦しみぬいたので、何とかして倒したい。

体ごとに装備してこよう。まずノーザリーの上下から数体現われるので、フォースを前に付けて素早く破壊。次は後ろから来るのですぐにフォースを後ろに付け替える。コアに撃ち込むのも忘れるな。

GET THE HIGH SCORE

狙え! 高得点!!



いくら高得点を狙うといっても、死んでしまつては意味がない。クリアを前提に徐々に得点アップを考えるほうが得策だろう。

CHALLENGE! BYDO MODE

ヒューマンモードでも攻撃が激しいノーザリーだが、バイドモードではさらにその脅威が増している。これは本体の耐久力が上がっているのももちろんのことながら、同時に登場するキャ

ンサーなどの敵の数が非常に多いためだ。ノーザリー出現中は画面上で移動できる範囲が非常に狭くなるので、これらの敵の対処には注意が必要だ。最低限でも、敵の出現箇所は覚えよう。



▲ノーザリーの前に移動するまでが大変。くれぐれもあせらないように。

覚
醒

F.A.Q

from
R-TYPE DELTA

質問と回答

Frequently Asked Questions

Q.1 Δ(デルタ)ってなんですか？

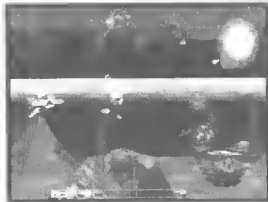
デルタには数字の4という意味があるので、シリーズ4作目ということを示すため。また、なによりもデルタという言葉の響きの持つ"カッコ良さ"から、決定したとのこと。



▲ステージ開始直後に自機をつつんでいる光も、4つの頂点による三角錐だ。

Q.2 『R・TYPES』に収録されていたムービーから変更点はありますか？

すでに見た人なら分かると思うが、このムービーでは開発中のため、多くの変更点を確認できる。水中の面などから察するに、視点や背景がさらに3D要素を増したようだ。



▲このムービーが気になる人は、好評発売中の『R・TYPES』をチェック。

Q.3 旧作にも登場したバイドはどいつなの？

一目見て分かるボスキャラクターは、5面に出現するゴンドランやゴマンダー。さらに、フルポリゴンになって大幅にリニューアルされているが、旧作の香りを残すバイドは多い。



▲旧作をプレーしたことのある人なら、ステージ1の最初から気付くはずだ。

Q.4 フォースって何でできてるんですか？

フォースとは、もともと採取してきたバイドの切れ端から純粹なエネルギーだけを球状に収束したもの。これを最新技術の結晶である、コントロールロッドの力で押え込んでいる。

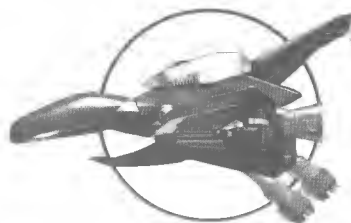


▲実はフォースはバイドそのもの。ストーリーにも、大きな秘密が……。

Q.5 POWアーマーって何者なんですか？

POWアーマーについて分かっていることは、プレイヤーのためにアイテムを運んできてくれること、色と装備が複数存在していることの2点

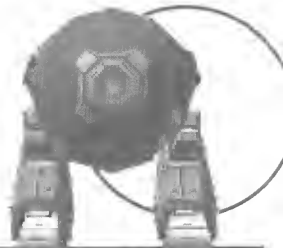
のみ。彼らは何者なのか、どこから来て何が目的なのかなども、一切不明となっている。ただし、人類の味方であることは間違いないようだ。



Q.6 次回作の予定はありますか？

デルタが発売されたばかりだということに、何とも気持がよい話だ。現在、この件に関しては完全に未定となっており、『R・TYPES』に登場し

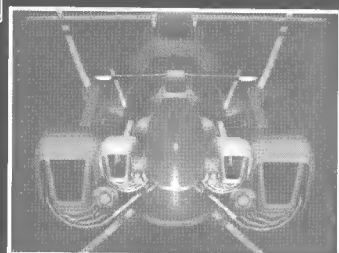
たようなステージや演出、またエンディングでの気になるアレの続きなども未定。まずはデルタの意見や感想を、アイレムまで送って欲しい。



System	7
Characters	13
Capture Map	25
Capture the Body	73
Visual	93
History	99

R-TYPE Δ 設定資料集

製作過程のラフデザインや
ハイエンドなCGなど、グ
ラフィック要素満載。独特
な世界観を堪能してほしい。



R 人類に残された最後の希望

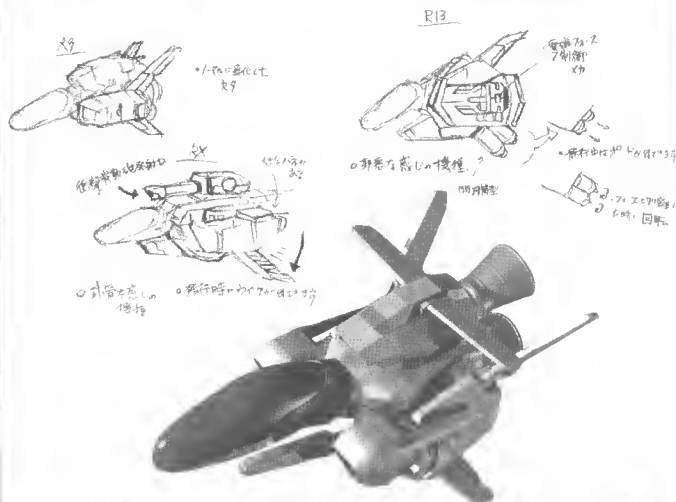
ound-Canopy

自機設定画

フォースの成長過程

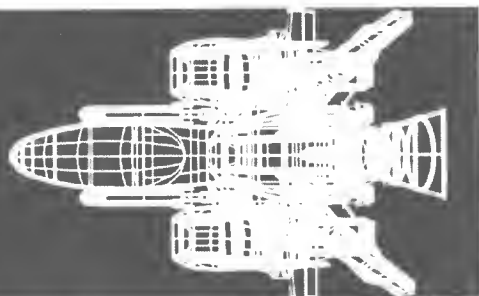


フォースとは、採取してきた「バイドの切れ端」である。生物のようでもあり、鉱物のようでもある。ある種のエネルギーを食べさせることによって、3段階に形態変化。さらに触媒としての機能もあり、それを通ずることによって注入したエネルギーを別の形態へと変化させることができる。対バイドミッジョンに使われたのは、より純粋なエネルギーを抜き出して球体に集束させ、コントロールロッドを挿え込んだもの。ちなみに「フォース」の名前には、物理的な「力」という意味と、精神的な「理力」という意味が込められている。



R型戦闘機の血統を受け継ぐ小型戦闘機。R9量産機と同タイプの波動砲に加え、拡散波動砲をも装備。

R9

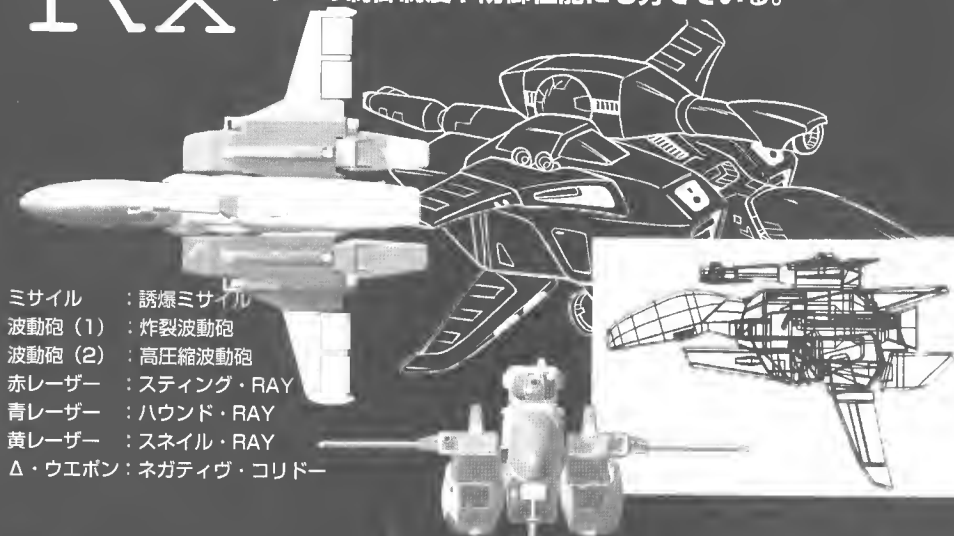


- ミサイル : 追撃ミサイル
- 波動砲 (1) : 波動砲
- 波動砲 (2) : 拡散波動砲
- 赤レーザー : 対空レーザー
- 青レーザー : 反射レーザー
- 黄レーザー : 対地レーザー
- Δ・ウエポン : ニュークリア・カタストロフィー



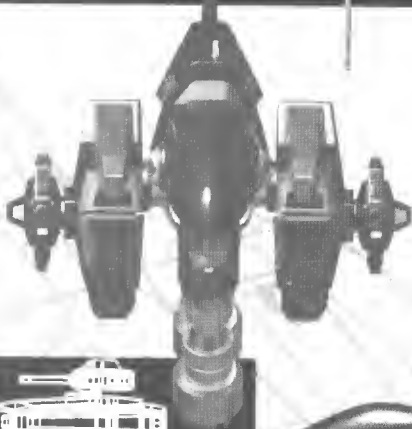
Rx

特殊フォーステスト機であり、炸裂波動砲を搭載。レーザーの制御制度や防御性能にも秀でている。

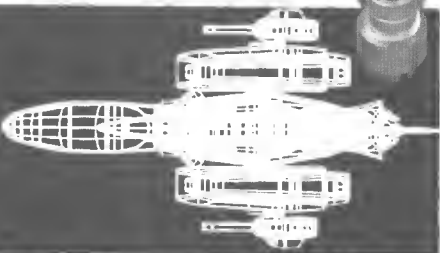


- ミサイル : 誘爆ミサイル
- 波動砲 (1) : 炸裂波動砲
- 波動砲 (2) : 高圧縮波動砲
- 赤レーザー : スティング・RAY
- 青レーザー : ハウンド・RAY
- 黄レーザー : スネイル・RAY
- △・ウエポン : ネガティヴ・コリドー

波動砲



- 波動砲 (1) : ライトニング波動砲
- 波動砲 (2) : オーバー・ライトニング
- 赤レーザー : シールド・α
- 青レーザー : サーチ・β
- 黄レーザー : ターミネイト・γ
- △・ウエポン : ヒステリック・ドーン



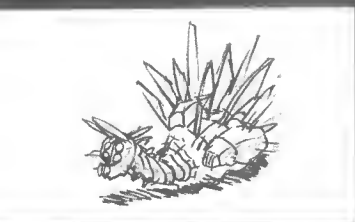
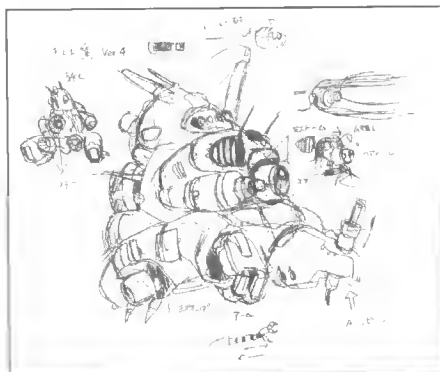
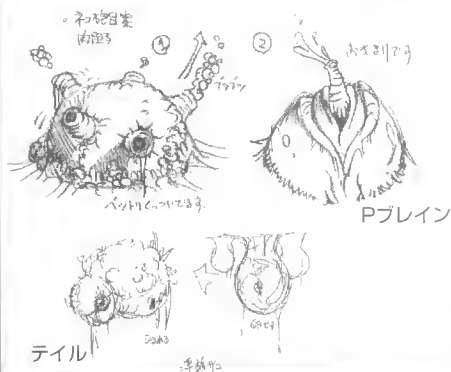
波動砲に目標追尾性を持たせたライトニング波動砲を装備。有線制御のアンカーフォースを使用できる。

R13

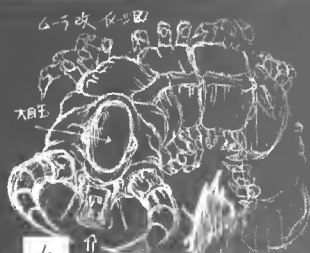
B宇宙に存在するもうひとつの現実

BYDO 設定画

もとは26世紀の星系内生獣系破壊用兵器だったが、時間を超えて22世紀に出現。その破壊本能は凄まじい。



ドラクエシリーズ



ムーラ

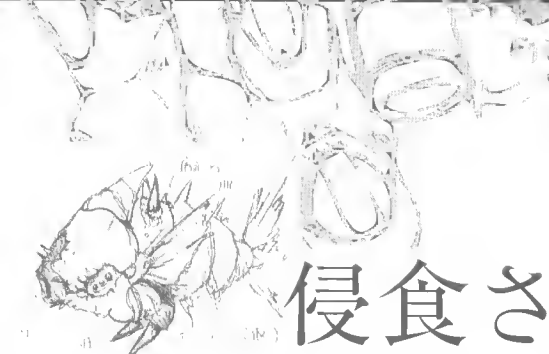
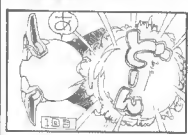
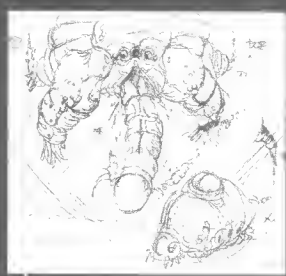
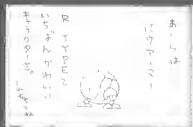
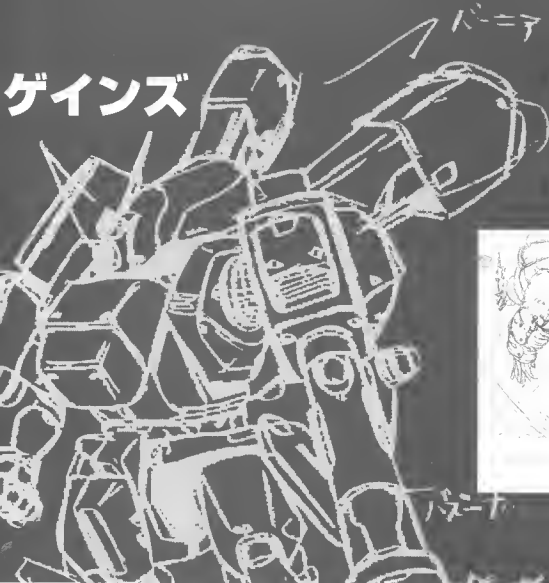


イブ



内臓をアヤふて
眼に感ずる

ゲインズ



侵食された生物

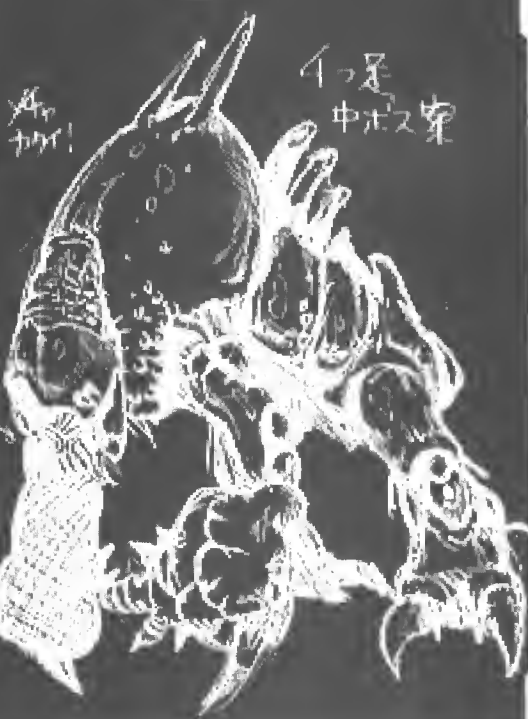
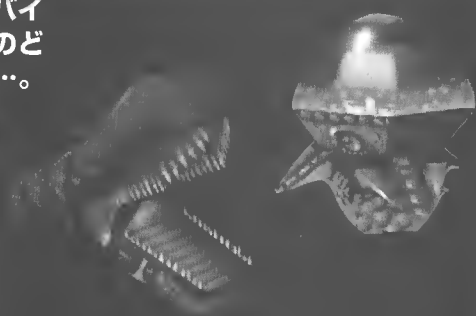
ドルフィッシュ



こぼれ落ちた粒の種

BYDO未使用画

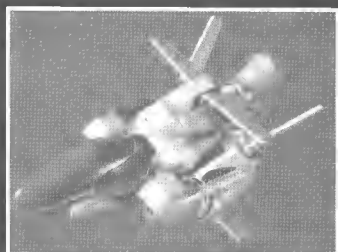
今回、ゲームには登場しなかったバイドの生命たち。しかし彼らも宇宙のどこかで、ひっそりと蠢いている……。



System	7
Characters	13
Capture Map	25
Capture the Body	73
Visual	93
History	99

R-TYPEの歴史

永きに渡り構築されてきた『R-TYPE』の歴史。完成されたそのゲーム性は、時代の中から垣間見れる。



Rシリーズ開発年表

CHRONOLOGICAL TABLE

- A.D.
- 2043 ■宇宙空間起動計画。機体開発プロジェクト発足。計画名「RXプロジェクト」リーダーは、ジム・クライアント博士。
- 2045 ■汎用作業機械にR-エンジン3型を搭載。高出力慣性制御に問題。
- 2047 ■推進停止プログラムを変更。12個の機体安定用ロケットモーターを16個に増設し搭載。RX-T1通称スケルトンが完成。その名の通りこの機体はテスト用のため外部走行は無くまったく粗末なものであった。
- 2048 ■RX-T1を改良。外装を追加し、実用テストのため日本の宇宙ステーション「さくら」を試験投入。
- 2051 ■RX-T1実用化。正式名称R-a1。名称の頭文字“R”は、キャノピーの形状(ラウンド)とプロジェクト名から引き継ぎ命名された。
- 2055 ■新規格のRX-T2の開発に着手。
- 2063 ■R-1は様々なマイナーチェンジによりR-1a~R-1jまで作成された。
- 2065 ■MMU(有人起動ユニット)の基礎技術統一化にともないR-1シリーズの製造を中止。
- 2067 ■R-2(RX-T2ベース)シリーズ実用化。規格化によりMMU一般化する。
- 2075 ■R-エンジン双発化(RW-3型エンジンTYPE-1)のためR-2シリーズはR-2dまで製造されR-3シリーズに継承される(ユニットはMMU規格によ互換性あり)。
- 2083 ■R-3シリーズ実用化。双発エンジンにより高機動化を実現。
- 2088 ■R-ユニットの掘削作業用低出力力場解放型波動砲の開発に着手。
- 2098 ■新理論に基づき開発作業が進められていた異層次元探査艇がロールアウト。
- 2102 ■異層次元探査艇「フォアランナ」超長距離航行に出航。
- 2103 ■R-エンジンを小型化し外装内におさめる事に成功。低出力小型エンジン(RS-3型エンジンE-UNIT)完成。
- 2104 ■E-UNIT装備のR-4シリーズ実用化。
- 2108 ■低出力力場解放型波動砲完成。特殊作業艇R-5シリーズの開発に着手。
- 2112 ■探査艇フォアランナ航行座標からの特殊生体エネルギー反応をキャッチ。異層次元でエネルギーの増殖を確認。
- 2115 ■低出力波動砲アステロイドバスター装備のR-5シリーズの実用化(波動砲標準装備のため基本的には一般への供給はされなかった)。
- 2120 ■異層次元艇フォアランナ、超束積高エネルギー生命体「バイドの切れ端」を採取し帰還する。
- 2121 ■対バイドミッション発令。対バイド兵器は選考の結果、R-シリーズに決定した。
- 2122 ■R-シリーズ兵器開発のため汎用型の製造はR-5fで中止となる。
- 2123 ■高出力波動砲装備の無人テスト機(RX-6)開発に着手。

- 2125 ■超束積高エネルギー生命体兵器化計画立案。木星の研究施設で開発が進められる事になった。
- 2127 ■従来の波動砲に力場解放ブーストを追加したRX-6がテストに入る。
- 2129 ■テストの結果、力場ブーストにエネルギーを供給する瞬間、力場に高負荷がかかりエネルギーのベクトルが不安定になる事が判明。レギュレーターを追加。
- 2134 ■木星ラボからの通信が途絶える。探査艇「スカイホープ」が調査の結果、直径6mの高エネルギー体「バイドの切れ端」を中心にラボを含む空間が半径3万mにわたり消失しているのを発見。エネルギー体を探取し帰還する。
- 2136 ■高出力波動砲装備有人テスト機R-7ロールアウト。
- 2141 ■超束積高エネルギー生命体の制御に成功(フォース)。
- 2143 ■有人機R-7(パイロット ミコヤン・グレゴビッチ大佐)によるフォースの実用化試験に失敗。フォースを後方に装備し波動砲を使用した所、力場安定用レギュレーターが異常加熱。エネルギーの蓄積座標が後方に引っぱられ閃光とともにR-7は蒸発してしまった。エネルギーがE-UNITだったために回避するには出力不足だったのである。フォースは無傷で回収された。
- 2144 ■人工フォースの開発に着手(ビット)。
- 2147 ■R-エンジン3型TYPE-4を3基及びE-UNITを2基搭載した無人機RX-8完成。
- 2151 ■RX-8波動砲テスト良好。フォースの実用化試験完了。
- 2153 ■RX-8の有人実用化(R-9)の開発が決定。
- 2154 ■高出力力場解放型波動砲完成。R-5シリーズの波動砲から61年経ち最終的に算出された出力データは低出力波動砲の5.7倍にもなった。
- 2160 ■エネルギー生命体の人工的実態化に不安定ながらも成功。
- 2162 ■低出力波動砲装備高軌道巡回機「プロトタイプR-9」ロールアウト。
- 2163 ■サイオング慣性制御でギ装、高出力波動砲を装備し武装強化した「R-9」ロールアウト。第一次バイドミッション。R-9大隊により地球初の異層次元戦闘が行われる。
- 2164 ■1月パイロットの神経系から直接信号を読み取り機体制御や攻撃を行うサイバーインターフェイスの人体実験開始。
- 2164 ■6月「バイドの種子」事件発生。R-9の後継機種のプロトタイプにより鎮圧される。
- 2165 ■第二次バイドミッション。異層次元において再生を始めたバイドの反応を受信。ただちにセン滅に向かう。使用機体はR-9の直系アップバージョン「R-9カスタム」。

『R-TYPES』開発史 R's LIBRARY Ver.1.0 より抜粋——



R・TYPE ヒストリー

The history of R-TYPE

R・TYPEシリーズの系譜を一挙大紹介!!

1987年にアーケードで発売された初代『R-TYPE』は、その独特の世界観と美しいグラフィック、斬新なシステムで多くのプレイヤーを魅了した。以後、多くの家庭用ゲームマシンに移植され、より多くのファンを獲得。続編・外伝も作られている。

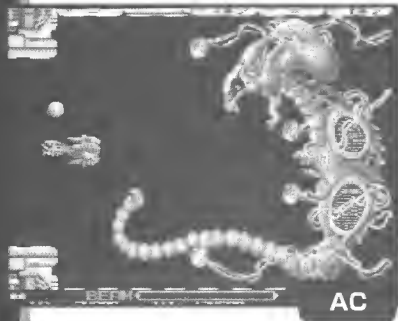
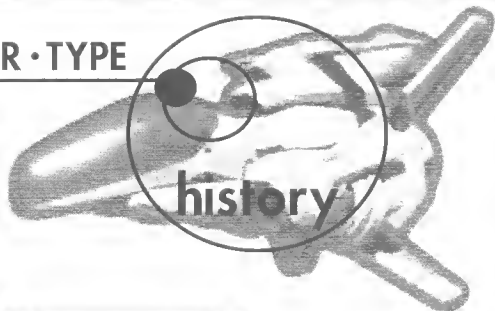
- 1987 — R-TYPE(AC)
- 1988 — R-TYPE I (PCE)/R-TYPE II (PCE)
- 1989 — R-TYPE II (AC)
- 1991 — R-TYPE (GB)/SUPER R-TYPE(SFC)
R-TYPE Complete CD(PCE)
- 1992 — R-TYPE LEO(AC)/R-TYPE II (GB)
- 1993 — R-TYPE III(SFC)
- 1998 — R-TYPES(PS)

AC=アーケード版/PCE=PCエンジン版/GB=ゲームボーイ版
SFC=スーパーファミコン版/PS=プレイステーション版

R・TYPE

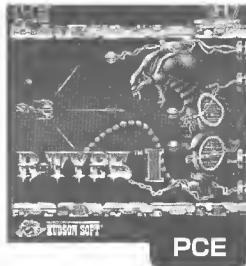
まったく新しい攻撃システム、フォースを採用して多くのシューティングゲームファンを驚かせたシリーズ第1作。緻密な設定と考証による世界観はすでに存在しており、現在まで引き継がれている。グラフィックも当時最高レベルであり、アイレムというメーカーのイメージを大きくかえることになった作品でもある。

R・TYPE



AC

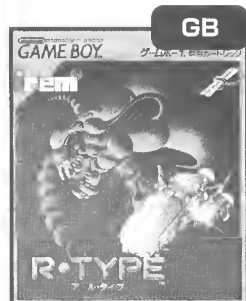
▲フォースの攻撃方法や分離、合体による戦略性など、基本となるシステムは、この時点ですでに完成されているといっても過言ではない。



PCE

▶果たしてゲームボーイで再現できるのか……という不安を吹き飛ばすように、その再現度は非常に高い。

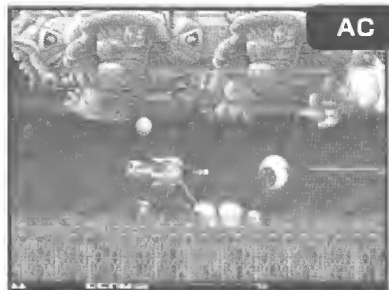
◀このソフトをプレーしたいがために、ハードを購入する者が続出。初期の牽引役となった良質の移植作品。



GB

R・TYPE II

前作ファンの人気に支えられ、シューティング全盛期に発売されたシリーズ第2作。美しいグラフィックには、より磨きがかけられている。システム的には新たに拡散波動砲が加わり、レーザーのバリエーションも変更された。難易度は高めではあるが、最終面の演出は必見だ。



AC

▲年を越した後、AC版が発売された。美しいグラフィックは今見ても少しも色あせてはいない。

history

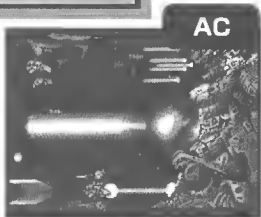


GB

◀1作目が好調なセールスを記録したこともあり、2作目も移植された。前作同様、再現度は高い。

R・TYPE LEO

前年に外伝的作品が発売されているが、『R・TYPE』の名を冠した3作目の作品。フォースが廃止されているのが特徴だ。



AC

▲フォースの代わりに、進化したビッド「サイビット」が導入されている。

R・TYPE Complete CD R・TYPES

PCエンジン版は、Hカード2枚で発売された初代『R・TYPE』を1枚のCDにまとめたもの。PS版はACの『I』と『II』に加え、CGムービーや設定資料集が収められている。



PS

▲ゲームそのものの移植度も完璧な上、資料的価値も高い。

SUPER R・TYPE R・TYPE III

『SUPER』は初代のアレンジ版。スーパーファミコンならではの機能使っている。『III』は完全オリジナル作品で、他機種へは移植されていない。



▶最新鋭戦闘機としてR90が登場する。

SFC

◀美しいグラフィックを完全再現!



Next
R・TYPE
is...
DELTA!!

“R”の系譜

GENEALOGY

タイトルにもなっているRシリーズは、『DELTA』に登場する3機以前にも数々の機体が存在する。ちなみにRとは、特徴的なシルエットのラウンドキャノピーの頭文字。



R3

無重力空間での作業用に開発された、汎用作業艇。

空間
機用汎

全長 /10.3m
全高 /10.1m
全幅 /8.0m
重量 /16.6t

R5

宇宙用タグボート。後の波動砲となるアステロイドバスターをオプションで装備。

万能
機体

全長 /16.0m
全高 /10.9m
全幅 /5.8m
重量 /29.0t

悲劇
の試験機

実験中の事故で消失してしまった悲劇のテスト機。

R7

全長 /17.4m
全高 /11.0m
全幅 /6.0m
重量 /39.8t

R9

対バイド戦に使用された機体。波動砲とフォースコントロールを装備している。

救世主

R9

custom

亜空間内の戦闘に特化した機体で、拡散波動砲を装備。

突
抜
ける
最強

全長 /13.5m
全高 /9.2m
全幅 /4.2m
重量 /22.0t

全長 /16.2m
全高 /10.8m
全幅 /5.1m
重量 /31.0t

R9B

長距離巡航ユニット装備型。その行動半径は飛躍的に拡大されている。

全長 /34.5m
全高 /14.9m
全幅 /5.4m
重量 /49.5t

疾風

全長 /24.0m
全高 /15.5m
全幅 /7.2m
重量 /41.8t

天を裂く者

R9D

長距離精密射撃ユニット装備型。命中率と破壊力向上のため開発された。

冥王星などの外惑星基地に配属されている、早期警戒システム装備型。

R9E

全長 /18.4m
全高 /15.8m
全幅 /14.8m
重量 /36.2t



心眼

フォースの制御システムを改良するために使用された、実験用の機体。

R9F

神の腕

全長 /24.6m
全高 /16.4m
全幅 /5.3m
重量 /43.0t

R11a

辺境警備隊が使用する量産機。量産された最後のRシリーズとなっている。

偉大なる

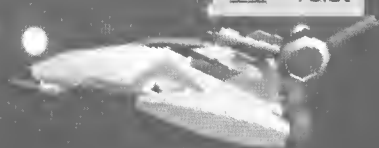
末裔

全長 /9.6m
全高 /4.3m
全幅 /2.9m
重量 /6.3t

R11b

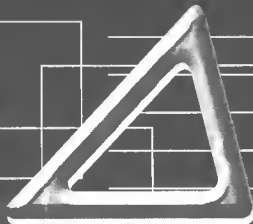
バトロールスピナーとして、都市部での使用を前提に開発された機体。

全長 /9.6m
全高 /4.3m
全幅 /2.9m
重量 /6.3t



GALLOP!

開発者インタビュー R・TYPE



総勢10人のスタッフの手により約2年の期間をかけて作り上げた『R-TYPE Δ』。今回のインタビューでは、ディレクター、プログラマー、デザイナーという各分野の専門スタッフの方々から、『R-TYPE Δ』の完成に至るまでのエピソードを聞き出し、ここに収録した。

『R-TYPE』のゲーム性を損なわなくて、それでいて全く違うもの。機体を変えると全然別のゲームになってしまうものを目指しました

『レイストーム』の完成度の高さに影響を受けました

開発には約2年間かけたということですが、2年前ですとどんなソフトが出ていた頃ですか？

伊藤 業務用で『レイストーム』が出たころですね。AOUショーで発表された頃だったと思います。

北 その頃のPSでは、『バイオハザード1』が発売されていたね。

喜多 ポリゴンでシューティングがぼつぼつと出始めた時期に、突然『レイストーム』でしたからね。

北 ウチも本格的なポリゴンというのは始めてだったのと、『プレイステーション』はポリゴンに優位なハード」という暗黙の了解がスタッフ内にもあって、最初はガンガンいろんなものを考えていたんですよ。そして実際に作ってみたら、どんなものにも限界があるってことが分かってきて…。そういう意味も含めて、『レイストーム』の完成度に驚きましたね。

喜多 2Dの場合はスクロールしていくだけなので、見える部分と見えない部分が、ハッキリしているんです。これがポリゴンだと、視点が変わったりするじゃないですか。

伊藤 全部処理すればいいんですが、それだと遅くなってしまいます。要するに、どこを処理的にサボるかなんですが…。

北 それとは別にゲーム性以外の部分、

視点などの表示の部分でも制限が、でてるわけですよ。『R-TYPE』は地形のあるゲームなのに、ポリゴンだと地形のアタリ判定が分かりにくい。さらにフォースの問題。2Dはそのままフォースが地形にめり込んでいたんですが、ポリゴンになるとどうしても喰ひつくくなるんですよ。3Dはある意味リアルなんですけれども、その分ゲームだから許されていた嘘がバレることが結構あるんです。もちろん『Δ』でも相当ゴマかしてはいいますが(笑)。ゲーム性優先で…

作ってるほうは結構気になることがあっても、プレイヤー側に立つと全然気にならないことってあったり、またその逆もあるんですよ。ただ、ゲーム開発はそれが重要で、結果プレイヤーが気になる部分に力を注いで、気にならない部分は、嘘であってあまり正直には、作らないです。

自機が3種類というのは、Δという言葉に関係してくる

北 「機体の種類を増やそう」という案は、企画段階から決めていました。これは、何回でも遊べるという要素を盛り込みたかったからです。ただ、単純に1機増やして2機にした場合は、結果としてどっちか弱くなりそうで、あまり好きじゃなかったんです。これが3機だと『Δ』という言葉に関係してくるんですよ。文字が三角形みたいだし。ただし、『Δ』という言葉自体は、後から決まったものなんですけどね。

自機のコンセプトは、『R-TYPE』のゲーム性を損なわなくて、それでいて全く違うもの。最初目指したのは、機体を変えると全然別のゲームになってしまうものにしたかったんです。ルートが分岐するとかではなく、それを機体を増やすことに置き換えて、別な意味での広がりを持たせようと思いました。

スタンダードであるR9は、標準機体ということで、絶対外せない。これはすぐに決定して、R Xも割とストレートな発想からすぐに構想は決まりました。ただ、第3の機体はもうどういう風にしたらいいか分からなくなってしまっって、割と早めにワイヤーという発想には至ったんですが、たし、今思い返すとR9

るわけではなくて、直線的に伸びていくだけでしたが。それに「フォースが喰ひつく」というアイデアを重ねて、あの機体になったんです。当初の予定ではR13は一番マニアックな機体だったんですよ。マニアックな、一番Rの系譜から外れたものになる予定でした。それは邪悪なもの、パイドに近いようなもので、邪悪感を出した部分が個人的にあって、13という不吉な数字をつきました。その代わり、設定やストーリーを作った人間からは飛びすぎて怒られました。要するにR9からいきなり13(困る)と言われてましたよ(笑)。

ただし実際に作っていった、一番苦労したのがR Xでした。フォースの触手を活かすレーザーが決まらなかったんです。赤と黄色は割と早いうちにできましたが、青がなかなか決まらなかった。それこそ、死が出るくらいの修正を繰り返して、ようやく今の形になったんですけどね。僕は一番気に入ってるんですけど、あのレーザー。

伊藤 僕は、泣きを入れました(笑)。北 フォースの機能についても、いろいろ改良案は出したけれど、出しただけ。あれ、あんな作っていただろうなって、るかな？

喜多 まだマスターアップしてないですよ(爆笑)。

北 改良案を現実的なラインに修正して何とか完成しましたが…。でも開発中ずっとR Xは落ちこぼれ存在でしたよ。

伊藤 コイツがいなければこれだけ楽だったって言うか(苦笑)。

北 基本的にはメインの機体にR9というものがあるので、まずR9でゲームとして成立するようにステージを作っていました。それと逆に、他の機体はステージに合わせてように作っていったわけですよ。デザインの人間としては、何かありますか？

喜多 R13は悪役に徹した形を目指した。言うならば、R9は連邦軍的な、R13はジオン軍みたいな雰囲気…。

北 やだなあ、そういうの(笑)。

喜多 R Xは今までのないものを、逆にナメコ悪くって言われてもいいものを目指



北 浩也

ディレクター

好きなシューティング／『グラディウス』
「タライアス」シリーズとか、(初代)タライアス」シリーズとか、横シューが好きです。一番好きなのは、やっぱり『グラディウス』(初代・AC)ですね。

ましたね。
とは言ってるけど、結局カッコ良くなつたんだよね。
結果オーライでしょう。
個人的にはR13が一番気に入ってる。悪役に惹かれる部分があるんでしょ。ヤクザの車っぽいし(笑)。
わかりますよ、その気持ち(笑)。

最初のタイトル名は『R-EVE』だった!?

『R-TYPE』の「デルタ」というタイトルの由来を教えてくださいませんか? 考えたのは僕だったんですけど、社内アイデア募集しても、メールで募集しても誰も反応してくれない。
多 企画書を見たら「R-TYPE EVE」で書いてあって、みんなで「マジかこ?」って、言ってたんですよ。

本人は結構マジだったんだけど。最初は「R-EVE」だったんですよ。瀬名秀さんの小説「パラサイト・イフ」から来てるんですけど、「パラサイト」とい言葉と「イフ」という言葉との融合が、すごく好きだったんですよ。でも、「R-EVE」という名前は、めちゃめちゃ判が悪かったんですよ。みんなに意見をしてみたらず、やはり「R-TYPE」とか「R-TYPE IV」とか、そういう名前だと分らないし、格好良くないということだった。ストリートに付けるなら確に「R-TYPE IV」ですが、なんとなく

字じゃなくて記号、頂点が少なくて平面になるものでシンプルな形。さらにポリゴンをメージさせる記号ということで『△』に決まった。

うはしたくなかった。「R-TYPEなんか」にしなくちゃいけない、こうじゃなきゃみんな納得しないだろうっていうのがあるから、今までのシリーズはどこか区切りみたいなものは引いて、全く違う、新しい感じのものにしたかった。フルポリゴンということもあって、最初記号みたいなものはどうかってえんたんです。言いは、いろいろあるけど、例えばそれは「R-TYPE □(アー・タイプ しやく)」とか、○でもなでもいいんですけど。数字じゃなくて号、一番頂点が少なくて平面になるもの、それでいいシンプルな形。さらに、目にも記号はいいかもしれないけれど、呼び方って問題もあるんで三角形に着きました。思いついた当時は機体3機あって、さらにポリゴンをイメージさせる記号ってことで「△」にしてアークードを取ったら全員一致したんですよ。

確かにしっくりきますよね
そうですね? でも、プロデューサーだけがちょっと退いてました。言いにし語呂悪くないかって。ただ、普通「アー・タイプ デルタ」って発音しないで、「デルタ」って書きますから。それに「△」は「4」を意味するも



伊藤貴康

プログラマー

好きなシューティング / 「R-TYPE」
一番のめり込んだシューティングは
X68000版の「サターフォースII」
な。今やうって面白いと言われると
はなとアレですけど(苦笑)

のということもあって、いろいろなののが一致して、これはもはや運命的なタイトルだと思っています。

モードによる難易度の差は極端につけてみました……

「R-TYPE△」の難易度についてはどう思いますか? また、最終的に今のバランスに落ち着きたいきさつを教えてください。

北 そうですね。逆にこちらが聞きたいですね(笑)。

アークード移植じゃないオリジナルで、なおかつアークードに近い作りのものはしばらくできなかったものですから、正直なところ難しく感じました。そ

れと同時に自分がシューティングが下手になったとも実感しました。ただ、じっくりやり込むソフトと考えたらちうどいいのかもしれませんが、アークードゲームの場合は周りの人のプレイが参考にできる環境があるのに対し、コンシューマーの場合は黙々とゼロから一人でやっていくしかない。そう考えるとやはり難しい気がします。というわけでキッスモードとかがあるんでしょうけれど。

北 そうですね、今回は昔あったキッスモードを復活させてます。

伊藤 モードの差はものすごくついてるんですよ、極端なくらい。当然ヒューマンモードが標準の設定。キッスモードはやられても最初からフォースが付いているじゃないですか。最初はそれだけでもいいかなって思ってたんですよ。ただ、いろいろな意見を聞くと、やはりそれだけでは難しい。フォースの有る無しに関わらず難しい部分もあるもので、さらに敵を弱くしたりして、下げて下げて下げて……

北 だから、キッスモードはヒューマンモードに比べるとものすごく易くなっていますよ。

難易度っていうのは一番シビアな問題なんです。それこそアークードみたいに

何回もロケテストやってデータが取ればいいんですけど、コンシューマーの場合はロケのやり方とかも全然違いますし。もともとアークードを作っていた人間なんですけれど、アークードは100円入れた時点でお客さんになり、客というものがハッキリするんですよ。だからこの人向きにゲームを作ればいいんだっていうのがあるんですけど、コンシューマーの場合は買う前にソフトを開けて、その人の意見聞いてその人が気に入るように作ったとしても、果たして買うかどうかは別だと思ふんですよ。ゲームが簡単だからといって買うわけじゃないし、難しくなったからといって買うわけでもない。その辺の見極めの難しさっていうのがありますね。たとえ難しくて、「やりがいのある難しさ」というのを常に念頭において調整しました。

ある業界誌のインタビューを受けたときに、やはり難易度について、聞かれたんですよ。「なんでこんなに難しいんですか? アイレムの開発はみんな上手いんですか?」って。でも別に上手いわけじゃないんですよ。確かに、覚えが早い部分が多いとは思ふんですけどね。その辺は何度もプレイして経験を積み、学習してやり遂げる快感というものを感じてほしいですね。

喜多 とりあえず買った日は、「覚醒」の面で諦めさせたいですね。それで寝ているときに「こはこうなんじゃないか?」と考えさせる、そういうバランスを目指したんですけどね(苦笑)。

北 復活の部分もそうですよ。アークードでもよく言われたんですが、本来であれば自機をすぐに復活させて、死んでも死んでもお金入れれば先に進める、そういうバランスのほうが営業的にいいし、理想なんですけどね(苦笑)。でも難易度については、買って頂いたユーザーの方々の意見を聞いてみたいですよ。最終的には、ユーザーの皆さんの意見が最重要です。そういうわけですので、ユーザーの皆さん、ピンパン意見ください(笑)。

1998.10.22 アイレムソフトウェア
エンジニアリング株式会社本社にて



喜多浩一

デザイナー

好きなシューティング / 「R-TYPE」昔人間の感覚が、シューティングは壁に当たった瞬間に気がします。弾道も大事ですが、本来の撃つて気持ちいい感じが欲しいです。



アイレムオフィシャルホームページ home page

ホームページアドレス <http://www.irem.co.jp/>

**アイレムの最新情報
はここでチェック!!**

『R・TYPE』シリーズを制作して
いるアイレムオフィシャルホームペ
ージでは、アイレム作品に関するさ

まざまなデータを見ることができ
る。『DELTA』情報も満載なの
で、君ものぞいてみよう!



壁紙wall paper

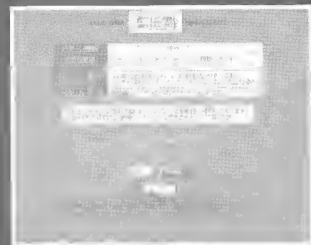
ゲームGame

アイレムの制作によるゲ
ームに関する資料を、シ
リーズごとに詳細に調べ
ることができるぞ。

IREM CO. VIDEA

ギャラリーGallaly

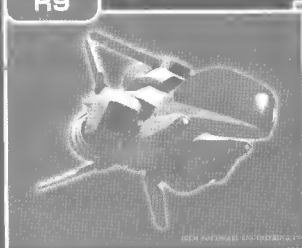
ホームページのトップイ
ラストや各種ゲームのイ
ラスト、壁紙用のイラスト
などが用意されている。



RX



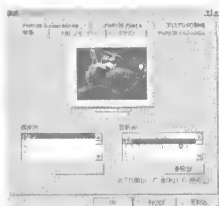
R9



R13

壁紙とは…?

壁紙とは、パソコンの基本的な画
面の背景として使用できる画像の
こと。使用できる画像のサイズや
ファイルの形式が決まっているの
で、設定するときには注意が必要。

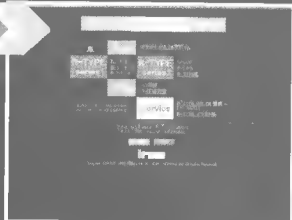


◀ W
I
N
D
O
W
S
9
5
では、画
面のフ
ロ
ン
ト
バ
ッ
ク
で
設
定
でき
る。

R-TYPEオフィシャルホームページ

アイレムオフィシャルホームページの中には、『R-TYPE』シリーズのホームページも用意されている。歴代『R-TYPE』シリーズに関する様々なデータやイラストなどが収

録されており、ファンならば必見だ。もちろん、『DELTA』に関する最新情報もあるぞ。これらのホームページは常に更新され続けているので、こまめにチェックしておこう。



R-TYPE & R-TYPE II

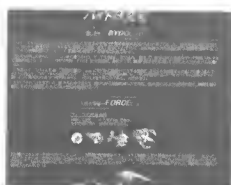


R-TYPE

初代の『R-TYPE』と、『R-TYPE II』のページでは、各ステージが画像と共に紹介されている。それぞれのステージで鳴っていたBGMや効果音を聞くこともできるぞ。

バイド研究室

◀バイドとはいったい何なのか。バイドとフォースとの関係は？



▶シリーズに登場したバイドたちのイラストを収録している。



イラストギャラリー

R-TYPE DELTA

『DELTA』に関する豊富な資料が紹介されている。ハイスコアランキングに登録もできるぞ。

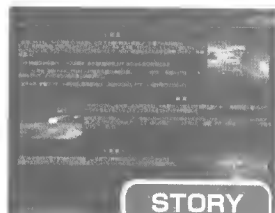


PLAYER



▶『DELTA』の作戦に至るまでの経緯が美しいCGと共に紹介されているぞ。

◀各機体ごとの特徴や、性能などの詳しいデータを調べることができる。



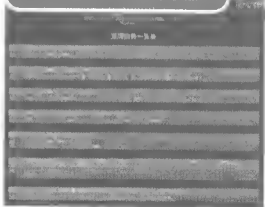
STORY

STAGE



▲ステージごとのバックグラウンドストーリーが明かされる。

YOUR VOICE



◀『DELTA』に関する質問や感想をQ&A形式で紹介。

ハイスコア ランキング登録

ミッションハイスコアで表示できるパスワードを電子メールで送ることで、ハイスコアランキングに登録できるぞ！



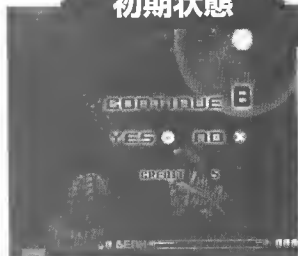
隠し要素大紹介 SELECT-MODE

SECRET No.1

■クレジット数の増加■

コンティニューできる回数を表わすクレジット数は、一定の条件を満たすことで増やすことができる。その条件とは、長時間プレーすること。合計プレー時間が伸びていくことで、クレジット数が増加していくぞ。

初期状態



5 CREDITS

3hours



9 CREDITS

6hours



Free Play!

SECRET No.2

■ステージセレクト■

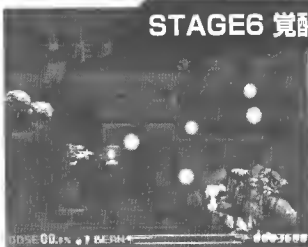
開始ステージを選ぶことのできる、練習や、ハイスコア狙いのパターンステージセレクトも隠されているぞ。この機能を使えば苦手なステージの練習や、ハイスコア狙いのパターンを作ることも簡単になる。方法は秘密なので、頑張って探してみよう！

▲この画面を5回以上
リセトナムン

STAGE SELECT

STAGE 1 "KYU-KU"
STAGE 2 "I-GYO"
STAGE 3 "KYU-SHU"
STAGE 4 "SHIN-SYOKU"
STAGE 5 "JA-AKU"
STAGE 6 "KAKU-SH"
STAGE 7 "SEI-MU"
EXIT

STAGE6 覚醒



STAGE7 生命

STAGE5 邪悪



一気に
LAST STAGE

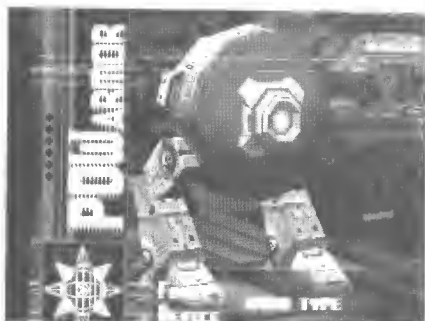
SECRET No.3

■第4の機体登場■

自機として通常選ぶことのできる3種類の機体に加え、第4の機体が登場する！ その機体とは……。いつも見慣れた二本足のアイテムキャリアー、POWアーマー。しかし残念ながら、これも具体的な出し方は秘密。

Pow Armor

SIDE



▲ある一定の条件を満たすと、格納庫にPOWアーマーの姿が現われる。使用するフォースのタイプは……トゲトゲ!?

SECRET No.4

■ギャラリー■

WAR RECORDの中にある、ここで閲覧できる画像はオプションGALLERYは、一定の条件を満たすことで背景として使えるので、だたしていくことで画像が増えていく。どんどん増やして好みのものを選ぼう。



▲空いているマスから考えると、12枚ほどの画像が隠されていることがわかる。画面下に見える単語はいつい?



漆黒の闇の中からR13の姿が浮かび上がる。赤く光る目(?)が無気味だ。

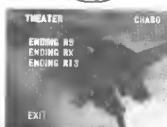
▶正面を見据えるR9。この画像は初期状態での背景画像となっている。



SECRET No.5

各機体ごとのエンディングを選んで見ることのできる、エンディングシアターも隠されているぞ。

エンディング シアター



▲何度でもエンディングを見ることができるぞ。

SECRET No.6

WAR RECORDの中にあるノートでは、今まで出撃した際の細かな戦闘データを開覧できる。

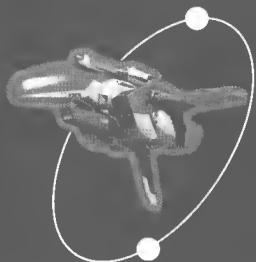
ノート



▲さまざまな条件を満たすことで項目が増加する。

R・TYPE△

フルタイプ テルタ



R・TYPE△ 公式ガイドブック

ゲームストムック／EXシリーズVol.69

平成10年12月19日発行 第1版第1刷発行

発行人●加藤 博

編集人●高橋己代子

編集ディレクター●伊藤勝章

編集デスク●秋山健一

編集スタッフ●坂上 裕

アシスタント●鳥塚享亨・沼田孝一・関川雄介

制作・編集●BrainBusters(丸山喜大・丹治正行)

攻略・原稿●日暮俊彦・長谷川健太郎

デザイン●BrainBusters(加藤美保・高橋千夏)

デザインアシスタント●安道 都

表紙デザイン●落合 進

制作協力●アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社

印刷●大日本印刷

発行所●株式会社 新声社

営業部 TEL 03-3293-9321

編集部 TEL 03-3293-9336

©1998 IREM SOFTWARE ENGINEERING,INC

© SHINSEISHA 1998 Printed in Japan.

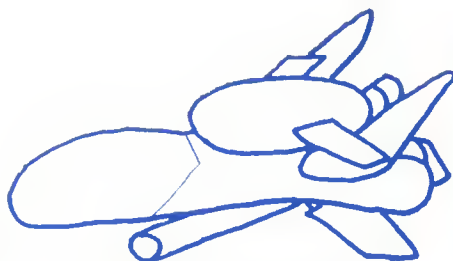
本書よりの無断転載を禁じます

※ゲームの内容等に関する質問にはお答えできませんのでご了承下さい。

R-13

あ〜る
さあーていーん

ひとあじちがう
せんとうき。
らいとにんぐ
はどうほうつき



R-9all

あ〜るないん
えいつう〜

ちいさいけどすごいせんとうき
かくさんはどうほうつき



1998.11.2
まっさー&みか



あ〜るえっくす

RX

とくしゅなせんとうき。
さくれつはどうほうつき

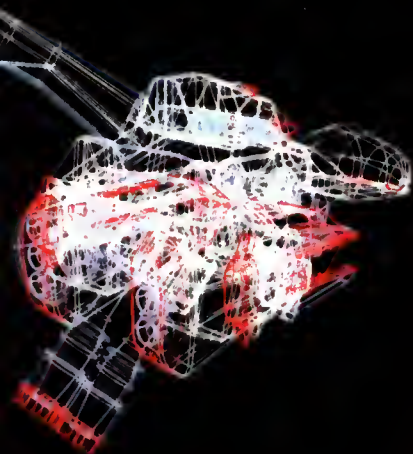
好評発売中！ゲームストムックEXシリーズ

- X MEN ● 951円
- ストリートファイターZERO ● 951円
- ヴァンパイア ハンター ● 951円
- 鉄拳2 ● 951円
- ザ・キング・オブ・ファイターズ95 ● 951円
- THOR～精霊王紀伝～ ● 951円
- メールブラーナ ● 951円
- サイバードール ● 951円
- Fighting Illusion K-1 GRANOPRIX ● 951円
- ストリートファイターZERO 2 (PS版) ● 951円
- ストリートファイターZERO 2 (SS版) ● 1165円
- サイキックフォース ● 951円
- SPECTRAL TOWER ● 1146円
- ラングリッサーⅢ ● 951円
- バトルアスリーテス大運動会 ● 1146円
- TOMB RAIDERS ● 1243円
- Fighting Illusion K-1 GRANOPRIX～翔～ ● 1243円
- 海腹川背・旬 ● 1243円
- ドキドキブリティリーグ ● 1534円
- ファイターズインバクト ● 1250円
- マリーのアトリエ (PS版) ● 1580円
- ネオリュード ● 1250円
- ZERO OVIDE2 ● 1250円
- あすか120% Burning Fest. Illustrations ● 1580円
- マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達～ ● 1250円
- トレジャーギア ● 1280円
- 初恋ばれんたいん ● 1580円
- ばにつくちゃん ● 1580円
- Fighting Illusion K-1 REVENGE ● 1280円
- あにまるぶりーだー ● 380円
- リンダキューブ アゲイン ● 1580円
- ミニ4ボーイⅡ ● 380円
- デッド オア アライブ (SS版) ● 1280円
- スーパーロボット大戦F ● 980円
- MY HOME TOWN こみゆにていぼむ ● 1280円
- ネオリュード2 ● 1280円
- ZERO OVIDE (SS版) ● 1280円
- 64大相撲 ● 1280円
- マリーのアトリエ (SS版) ● 1580円
- メルティランサー Re-inforce ● 1580円
- ティンクルスターズフライツ ● 1800円
- リアルバウト餓狼伝説スペシャル ● 1250円
- 放課後恋愛クラブ 恋のエチュード ● 1280円
- ファーストサーガ ● 1280円
- 速攻生徒会 ● 980円
- くのいち捕物帖 ● 1650円
- エクサレギウス ● 1250円
- フォトジェニック ● 1650円
- ヨッシーストーリー ● 980円
- ブリズムコート ● 1680円
- ずっといっしょ ● 1680円
- ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (SS版) ● 1280円
- 卒業～Wedding Bell～ ● 1100円
- デッド オア アライブ (PS版) ● 980円
- 鉄拳3 ● 980円
- ザ・キング・オブ・ファイターズ97 (PS版) ● 1280円
- スーパーロボット大戦F 完結編 ● 1280円
- プリンセスメーカー ゆめみる妖精 Illustrations Gallery ● 1480円
- FISHING GAMES ● 780円
- 私立ジャスティス学園 ● 1280円
- 鉄拳3 SECOND ● 1280円
- Sports Games ● 980円
- Racing Games ● 980円
- 全日本女子プロレス 女王伝説～夢の対抗戦～ ● 1280円
- リエゾン ● 2000円
- ドキドキブリティリーグ 熱血乙女青春記 ● 1280円
- アドヴァンストV.G.2 ● 1280円
- Lag ● 2000円
- For Season. ● 2000円
- VIGILANTE8 ● 1280円

(価格は全て本体価格のものです)

R13

"Cerberos" Anchor Force
Black Canopy



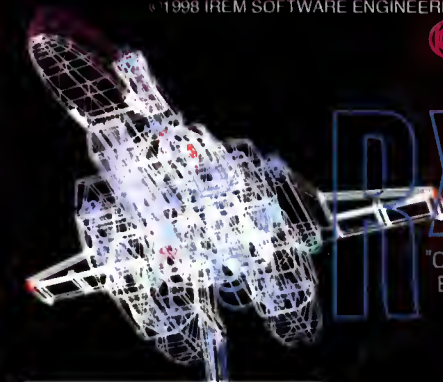
「R」シリーズ

© 1998 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.



RX

"Cerberos" Anchor Force
Black Canopy



R9 DELTA

"Delta" Standard Force
Blue Canopy

アールタイプデルタ



平成10年1月19日発行 雑誌63382-67 5巻第58号増巻166号

発行 株式会社 新井 隆夫
〒101-8595
東京都千代田区神田神保町1-26 TEL 03-3293-9321



9784881995600



1929476012807

定価: **本体 1280円** + 税 (送料310円)

雑誌63382-67

©SHINSEISHA 1998 printed in japan

ISBN4-88199-560-X C9476 ¥1280E